



Co-funded by
the European Union



EUth Kompas

Digitalni priročnik z najboljšimi praksami in orodji



Uvod

Ta priročnik je rezultat dveletnega sodelovanja petih evropskih nevladnih organizacij, ki jih podpira program Erasmus+ (12/2023 – 12/2025). Naš skupni cilj je bil izmenjava izkušenj na področju dela z mladimi, razvoj državljskih veščin mladih in krepitev demokratičnih vrednot po vsej Evropi. V tem metodološkem priročniku smo povzeli najbolj dragocene izkušnje, ki smo jih pridobili med projektom, in delimo z vami vse, kar lahko pomaga vam, vaši organizaciji in mladim tudi po koncu projekta.

Kaj boste našli v priročniku

- 1. Najboljše prakse** našega dela - učinkovita orodja za vključevanje mladih v državljsko življenje.
- 2. Scenarije dejavnosti** iz programov **Youth Bridge** (mednarodne izmenjave) in **Youth Voice** (delavnice v vsaki sodelujoči državi), ki krepijo vodstvene sposobnosti, aktivno državljanstvo in povezujejo mlade z aktivisti in politiki. Priporočila mladih, ki so dejavnosti sooblikovali in preizkusili.
- 3. Praktični nasveti**, kako naše izkušnje prenesti v vaše okolje. Vključuje digitalna orodja, ki jih lahko mladi ustvarjalci uporabijo za doseganje javnosti ali politikov.

Kako uporabljati priročnik

Na strani 5 je pregled dejavnosti po glavnih tematskih sklopih. Našli boste šest tematskih sklopov, ki ustrezajo glavnim področjem, ki jih obravnava projekt:

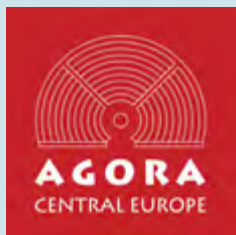
- Državljska udeležba
- Demokracija in človekove pravice
- Digitalne spretnosti
- Evropska unija
- Identiteta in spoštovanje
- Mediji in kritično mišljenje

Hkrati ta glavni pregled navaja, kako dolgo traja posamezna dejavnost. Imamo dejavnosti, ki trajajo od 30 minut do 2 dni. Posamezna poglavja nato podajajo nadaljnje podrobnosti – kako velika in za katero starostno skupino je dejavnost načrtovana, kateri učni pripomočki so potrebni za dejavnost, ali je bolj primerna za učilnico/prostor ali pa jo je bolje izvajati na prostem. Sledi podroben opis dejavnosti, ki se zaključi s predlogom za refleksijo, nasveti iz prakse in prilogami (delovni list, viri), kjer je to primerno.

Naše povabilo

Za nas ta priročnik ni pika, temveč pomišljaj: vabimo vas, da ga nadgradite s svojim delom, delite nadaljnje inovacije in soustvarjate Evropo, kjer se slišijo mladi glasovi in kjer mladi sodelujejo pri odločanju o naši skupni prihodnosti.

O partnerjih



Agora Central Europe (Agora CE) je državljansko združenje, ki je bilo ustanovljena leta 1998 z namenom spodbujanja demokracije. Poslanstvo združenja Agora CE je spodbujati zanimanje državljanov za javne zadeve, usmerjati mlajšo generacijo k aktivnemu državljanskemu ravnanju ter izboljšati komunikacijo in sodelovanje med državljani in občinami. Cilj združenja Agora je povečati raven politične kulture in državljanske zavzetosti v Češki republiki in zunaj nje.

Glavne dejavnosti Agore so participativni projekti, ki vodijo k izboljšanju odločanja na lokalni ravni, in izobraževalne dejavnosti za mlade v Češki republiki in v tujini. Agora CE se od leta 2001 osredotoča na delo z mladimi.



Društvo Euni Partners je nevladna organizacija s sedežem v Bolgariji, katere glavna področja delovanja so izobraževanje in usposabljanje, socialna vključenost ljudi iz ranljivih skupin in trajnostni razvoj.

Euni Partners ima več kot 80 članov z različnih strokovnih področij, vključno z akademskim svetom, izobraževanjem in usposabljanjem, mediji in novimi tehnologijami, podjetništvom in nevladnimi organizacijami. Je članica Regionalnega sveta za vseživljenjsko učenje, sodeluje v procesih oblikovanja politik na področju izobraževanja in deluje kot ambasadorka vseživljenjskega učenja. Euni Partners je tudi članica Regionalnega sveta za sodelovanje na področju etničnih in integracijskih politik, sodeluje pri razvoju regionalne strategije za integracijo in v delovnih skupinah za vključevanje prek izobraževanja, medkulturnih izmenjav in socialnega posredovanja.



Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto je slovenska nevladna in humanitarna organizacija, ki deluje v javnem interesu na področjih socialnega varstva, mladine in kulture. Njena poslanstvo je prispevati k bolj vključujoči in odprti družbi za vse. Dva vodilna programa organizacije se ukvarjata z vključevanjem socialno izključenih skupin in spodbujanjem razvoja nevladnih organizacij in civilnega dialoga. Dejavnosti v okviru teh programov izvajajo strokovnjaki in prostovoljci. Društvo spodbuja vrednote solidarnosti, strpnosti, prostovoljstva, aktivnega življenja, čistega okolja, državljanske zavesti, medkulturnega dialoga in sodelovanja državljanov.



European Expression (Evropaiki Ekfrasi) je grški think tank, ki deluje že 35 let. Ekfrasi organizira javne dialoge in se zavzema za združeno Evropo, že 28 let pa izdaja tudi svojo revijo (102 številke). Podaja politične pobude za spodbujanje evropske ideje, svetovne enotnosti, zaščite pravic evropskih državljanov, zaščite ranljivih skupin, spodbujanja prostovoljstva in tretjega sektorja, zaščite okolja, reševanja podnebne krize, spodbujanja trajnostnega razvoja, spodbujanja zaposlovanja, zmanjševanja brezposelnosti ter modernizacije družbe in gospodarstva. V zadnjih letih je Ekfrasi sodeloval pri vključevanju mladih priseljencev in beguncev v grško družbo. European Expression je nedavno prevzelo vodenje psihosocialne rehabilitacijske enote za ljudi z avtističnimi motnjami in tako prispeva k duševnemu zdravju.



Evropsko gibanje Italija – CIME (Movimento Europeo Italia), ustanovljeno leta 1948 in ponovno ustanovljeno leta 1956 kot italijanska sekcija Mouvement Européen, zastopa demokratične sile, stranke, sindikate in združenja, ki se zavzemajo za evropsko enotnost. Ta enotnost je v skladu z duhom Ventotenskega manifesta: federacija demokratičnih evropskih držav, združenih z enakimi pravicami in odgovornostmi. Gibanje vidi sedanje institucionalne strukture EU, katerih prvi mejnik je bila ekonomska in monetarna unija, kot jedro federacije. Deluje za širitev EU, močnejšo integracijo držav članic, demokratični institucionalni razvoj in aktivni institucionalni prispevek k spodbujanju mednarodnega reda, temelječega na miru. V ta namen usklajuje člane, predlaga, zagovarja in lobira v parlamentu, nacionalni vladi in mednarodnih institucijah prek Mednarodnega evropskega gibanja (MEI).

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.

Vsebia

Državlјanska udeležba

01

Video glas.....07
2 uri | AGORA CE (Češka)

Študenti ustvarjajo mesto.....11
3-4 ure | AGORA CE (Češka)

Simulirani študentski svet16
2 dni | AGORA CE (Češka)

Demokracija in človekove pravice

02

Kaj in Zakaj – Demokracija?28
20 min. | DRPDNM (Slovenija)

Miselna linija32
30-45 min. | DRPDNM (Slovenija)

Človekove pravice in vodstvo34
1 dan | DRPDNM (Slovenija)

Digitalne spretnosti

03

Video glas.....41
2 uri | AGORA CE (Češka)

Kaj in Zakaj – Demokracija?45
20 min. | DRPDNM (Slovenija)

Identiteta in spoštovanje

05

Grajenje varnega prostora.....73
30 min. | CIME (Italija)

Skulptura zatiranja.....75
2 uri | EUNI (Bolgarija)

Najdi me, če me lahko!77
2 uri | EVROPAIKI EKFRASI (Grčija)

Evropska unija

04

L.I.E.? Življenje v Evropi50
1 ura | EVROPAIKI EKFRASI (Grčija)

Najdi me, če me lahko!53
2 uri | AGORA CE (Češka)

RescEU soba pobega61
2-4 ure | CIME (Italija)

Evropa: biti ali ne biti65
3-4 ure | EVROPAIKI EKFRASI (Grčija)

Mediji in kritično mišljenje

06

Delavnica kritičnega razmišljanja86
2 dni | EUNI (Bolgarija)

Človekove pravice in vodstvo89
1 dan | DRPDNM (Slovenija)

Lov na ponaredke95
4-6 ur | CIME (Italija)

01

Državlјanska udeležba

IME AKTIVNOSTI**Video glas****TEME IN VEŠČINE**

Digitalne in komunikacijske spretnosti spodbujajo zanimanje za javne zadeve, debatne spretnosti ter samostojnost in ustvarjalnost.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Snemanje kratkih videoposnetkov je za mlade naravna dejavnost. Video Voice je metoda, ki je zasnovana tako, da učence motivira k razmišljanju o vprašanjih, ki jih zaznavajo okoli sebe, in o temah, ki jih zanimajo in zadevajo, vendar niso zastopane v javnem diskurzu. Svoje zamisli razvijejo v kratke videoposnetke, ki lahko služijo kot sporočila, na primer politikom, vodstvu šole, vrstnikom itd.

**TRAJANJE**

2 uri

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

Neomejeno

**STAROST**

13–20

**POTREBNO GRADIVO**

Mobilni telefon, veliki listi papirja, barvni markerji.

**OKOLJE**

Vmesnik: Dejavnost se lahko izvaja v zaprtih prostorih, na prostem ali v kombinaciji obojega.

**NAVODILA**

Uvod: Izvedite predstavitev: Premislite, katere teme so pomembne za vas kot pripadnike mlade generacije in s katerimi težavami se soočate. Kaj bi radi povedali politikom in nosilcem odločanja, javnosti, vodstvu šole ali svojim vrstnikom?

1. Določite varna pravila: Vsakomur, ki ne želi nastopiti v videoposnetku, tega ni treba storiti. Predstavitve videoposnetka v razredu ali deljenje videoposnetka na spletu ali v družabnih medijih je prostovoljno.
2. Udeležence razdelite v skupine po 4 do 5 oseb. Vsaki skupini dajte delovni list „Video glas“. Delovni list služi kot vodilo, ki udeležencem pomaga pri razmišljanju o temah, ki jih zanimajo. Ni ga treba izpolniti.
3. Vsaka skupina dobi nalogo, da posname videoposnetek v skladu z zgornjimi navodili. Priporočena dolžina videoposnetka je 60–90 sekund, vendar to ni obvezno.
4. Videoposnetki so lahko ustvarjeni v katerem koli formatu. Za ilustracije in slogane lahko uporabijo papir in markerje. Posnemite kratek skeč, razpravo, intervju itd.
5. Za pripravo, snemanje in montažo je potrebnih vsaj 60 minut.
6. Na koncu si lahko videoposnetke ogledate skupaj, če se udeleženci in ustvarjalci s tem strinjajo.



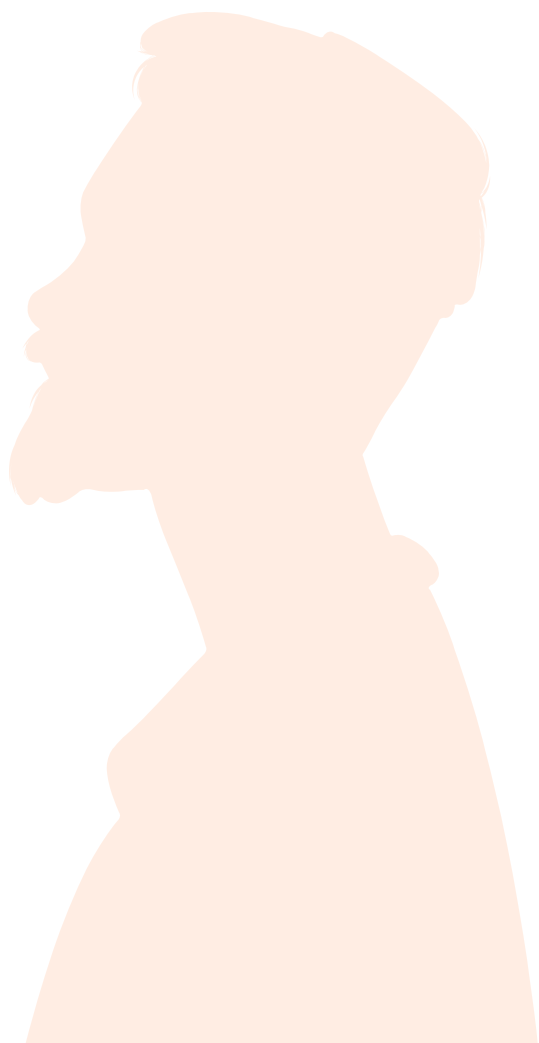
REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Z udeleženci se usedite v krog. Vprašajte jih o njihovih občutkih in vtisih ter o tem, kako so sodelovali v skupini. Vprašajte jih, kako so našli svojo temo in ustvarili videoposnetek. Ali je bilo časa dovolj? Ali so med dejavnostjo spoznali kaj novega? Ali bi radi raziskali še kakšno drugo temo?



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

- › Videoglas je zelo učinkovita dejavnost za motiviranje mladih, da razmišljajo o temah in vprašanjih, ki jih zanimajo ali zadevajo.
- › Dejavnost je primerna tudi za bolj pasivne udeležence, ki neradi javno govorijo in običajno ne sodelujejo v razpravah.
- › Udeležencev ne omejujte preveč in jim ne dajajte preveč navodil. Udeleženci so običajno zelo ustvarjalni in samostojni.
- › Predhodno zagotovite varen prostor in se dogovorite o pravilih za objavo videoposnetkov.
- › Dobro je, da imajo udeleženci na voljo dovolj prostora (npr. učilnica, dvorana, šolski hodnik, knjižnica itd.). Ena soba ni dovolj za vse skupine. Delujejo lahko tudi zunaj.
- › Poskrbite, da boste imeli možnost, da si videoposnetke pozneje skupaj ogledate, na primer z uporabo projektorja.
- › Udeleženci lahko videoposnetke z vami delijo prek e-pošte, aplikacije WhatsApp ali Instagrama.





PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Razmislite o vprašanju ali temi, ki vas moti ali zanima! Nato o njej posnemite videoposnetek.

Posnemite kratko sporočilo ljudem, ki so odgovorni za to vprašanje (politikom, uradnikom, vodstvu šole itd.). Lahko ga pripravite kot skeč, intervju, slogane itd.

1. V čem je težava?

Na kratko opišite, kaj vas moti, kaj po vašem mnenju ne deluje ali kaj bi lahko izboljšali.

Primeri: EU razpravlja o prepovedi motorjev z notranjim izgorevanjem – kaj to pomeni za voznike?

2. Kako se je pojavil ta problem?

Poskusite razmisliti o tem, zakaj ta problem sploh obstaja in kaj je do njega pripeljalo.

Primeri: EU želi zmanjšati emisije, vendar je npr. Češka industrijska država, kjer veliko ljudi vozi starejše avtomobile.

3. Kaj bi pridobili, če bi to spremenili?

Vsaka težava je tudi priložnost, da stvari spremenimo na bolje! Kakšne bi bile koristi, če bi rešili ta problem?

Primeri: Varne kolesarske steze bi pomenile manj nesreč in več ljudi, ki bi se namesto z avtomobilom vozili s kolesom./Večja podpora električnim avtomobilom bi pomenila cenejši javni prevoz in čistejši zrak v mestih.

4. Kaj in kdo bi lahko pomagal rešiti problem?

Poskusite ugotoviti, kaj bi bilo potrebno za rešitev tega problema in kdo bi moral sodelovati pri oblikovanju rešitve.

Primeri: Ustvarite peticijo, ki poziva k novim kolesarskim stezam, ter se obrnite na lokalne svete, kolesarske klube in javnost./Prizadevajte si za večjo podporo polnilnim postajam v mestih. Vključite državo, avtomobilska podjetja in podjetja, ki izdelujejo polnilne postaje.

IME AKTIVNOSTI**Študenti ustvarjajo mesto****TEME IN VEŠČINE**

Demokratske vrednote, državljanska participacija, participativni proračun, skupinsko delo, debatne veščine

**OPIS AKTIVNOSTI**

Ta dejavnost je namenjena učencem, starim od 13 do 19 let, in se osredotoča na predstavitev načel participativne demokracije in lokalnega upravljanja. Delavnica traja približno 4 ure in vključuje različne dejavnosti, pri katerih se učenci naučijo, kako aktivno sodelovati v svoji skupnosti s participativnim proračunom.

V skupinah delajo v možganski nevihti, v kateri iščejo ideje za projekte, ki bi lahko izboljšali njihovo mesto. O svojih projektih nato razpravljajo s predstavniki lokalne uprave (neobvezno).

Cilj je navdihniti mlade, da izboljšajo svojo okolico, tako da predlagajo praktične spremembe, ki so v skladu z mestnim ali šolskim participativnim proračunom.

**TRAJANJE**

3–4 ure

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20–30

**STAROST**

14–19

**POTREBNO GRADIVO**

Velik flipchart papir, samolepilni lističi, pisala, markerji, barvni svinčniki in obrazci za predloge projektov (lahko se oblikujejo na podlagi zahtev šole ali lokalnih oblasti)

**OKOLJE**

Vključuje: v zaprtih prostorih, na prostem, v šoli, v neformalnem okolju

**NAVODILA****Uvod (10 min):**

Inštruktorji, donatorji, mesto/občina.

- Motivacija in dnevni red – kaj se bo danes dogajalo in zakaj je to pomembno.
- Predstavitev učencev.
- Cilj je ustvariti sodelovalno in prijateljsko vzdušje.
- Prilagodite prostor, odmaknite mize in postavite stole v krog – vsi naj sedijo skupaj v krogu.

1. Dejavnost v krogu (15 min): Predstavitev

- › Vsak (udeleženci in inštruktorji) pove svoje ime, se opiše s tremi besedami in deli nekaj nepričakovanega o sebi.

2. Dejavnost v krogu (5-10 min): Demokratična potrditev pravil delavnice

- › Delavnica bo vključevala skupinsko delo in veliko razprav ... zato skupaj določimo pravila.
- › Inštruktorji vprašajo skupino, katera pravila naj bi upoštevali (npr. da ne prekinjajo drug drugega, da spoštujejo mnenja drugih itd.)
- › Inštruktorji vse predloge zapišejo na velik list papirja in lahko tudi sami dodajo nekaj pravil (npr. lahko pijete in jeste, kadar morate, če to ne moti delavnice)
- › Ko je vse povedano, naj udeleženci potrdijo pravila (glasujejo tako, da dvignejo roko) in po potrebi dodajo dodatna pravila. Pravila ostanejo vidna ves čas trajanja delavnice, bodisi na steni bodisi na tabli.

3. Dejavnost v krogu (5-10 min): Aktivni državljan

- › Vsak udeleženec na samolepilni listek napiše, kaj počne/kako se obnaša aktivni državljan.
- › Udeleženci na hitro delijo svoje samolepilne lističe, ki jih nalepijo na velik skupen list papirja.

4. Dejavnost (5-10 min): Vprašanja za ogrevanje o participaciji mladih

- › Cilj je spodbuditi razpravo o sodelovanju mladih v civilni družbi.
- › Udeležencem povejte, da boste postavili 2-3 vprašanja, na podlagi njihovih odgovorov pa se bodo premaknili v različne dele sobe (npr. levo za strinjanje, sredina za nevtrarno in desno za nestrinjanje).
- › Po vsakem vprašanju in gibanju vprašajte skupine, zakaj so se odločile za svoje stališče.
- › Ali menite, da so mladi državljani v naši državi dejavni?
- › Ali menite, da ste sami aktivni državljani?
- › Ali so mladi državljani deležni podpore, da bi bili aktivni?

Lahko si zamislite še več vprašanj.

2. DEL**1. Dejavnost (15 min): Orodja za državljansko udejstvovanje (ne le na lokalni ravni)**

- › Cilj je mladim pokazati, kako se lahko vključijo v svojo skupnost in vplivajo nanjo.
- › Začnite z vprašanjem, kako bi se lotili spreminjanja nečesa v svoji skupnosti, npr. gradnje otroškega igrišča.
- › Po nekaj odgovorih in kratki razpravi ponudite kartice s primeri orodij za državljansko udejstvovanje. Razgrnite jih po tleh in omogočite udeležencem, da si jih ogledajo (5 min).
- › Nato vsakega udeleženca prosite, naj se postavi ob orodje za vključevanje, ki bi ga osebno uporabil. Okoli orodij se bodo naravno oblikovale skupine, vi pa jih lahko vprašate, kako bi to orodje uporabili in za kakšen namen.

Seznam orodij za državljansko udejstvovanje:

- › Sodelovanje v občini (javna srečanja, participativni proračun)
- › Demonstracije
- › Predložitev predloga ali pritožbe oblastem
- › Kampanja za nekaj
- › Vključitev v civilno združenje
- › Mladinske organizacije političnih strank
- › Udeležba na seji lokalnega sveta
- › Uporaba zakona o svobodi obveščanja
- › Predlaganje in podpisovanje peticij
- › Pisanje odprtega pisma (na spletu/nekje drugje)
- › Zagotavljanje finančne podpore za projekt
- › Pobuda/informacijska platforma v družbenih medijih
- › Prostovoljstvo
- › Pisanje mnenjskih člankov
- › Študentski parlamenti/debatni klubi
- › Organizacija dogodka

2. Dejavnost (30 min): Dojemanje občine (prednosti/spori/manjkajoči elementi)

- › Cilj je odkriti potencialne ideje za predloge participativnega proračuna.
- › Udeležence razdelite v manjše skupine (največ 5-6 oseb) in pojasnite, da bodo zdaj samostojno delali v skupinah (po potrebi pojasnite, kako naj delo v skupini poteka: sodelovati morajo vsi, vsaka oseba ima lahko svojo vlogo - ena oseba dela zapiske, druga predstavlja itd.)
- › Vsaka skupina dobi velik list papirja (po možnosti s flipcharta) in ga razdeli na tri stolpce, v katere bo zapisala svoje zaznave o svoji občini:
- › Pozitivni vidiki / Negativni vidiki / Kaj manjka
- › Na voljo imajo 10 minut, da v možganski nevihti strnejo vse, kar jim pride na misel o njihovi občini.
- › Nato skupine predstavijo, kar so zapisale, in se o tem med seboj pogovorijo (npr. začnejo s pozitivnimi vidiki mesta - vsaka skupina deli eno točko, nato nadaljuje naslednja skupina, dokler niso zajete vse teme - skupine ne ponavljajo že povedanega).
- › Ob koncu dejavnosti delo otrok vidno namestite na stene (npr. z lepilnim gumijem), da ga bodo otroci lahko videli med naslednjimi dejavnostmi.

PREHOD

3. DEL

1. Dejavnost (15 min): Viharjenje možganov in izbira idej za participativni proračun

- › Na tej točki udeležence ponovno razdelite v skupine (največ 5-6 članov v skupini). Skupine so lahko enake kot pri dejavnosti „Dojemanje občine (prednosti/spori/kaj manjka)“.
- › Vsaki skupini ponovno dajte velik list papirja za flipchart in pojasnite, da ga bodo zdaj uporabili za pripravo predloga projekta za participativni proračun za preostanek delavnice.
- › Dajte jim na voljo različna pisalna orodja (barvice, markerje, pisala itd.) in jih spodbudite, naj bodo danes ustvarjalni brez omejitev.
- › Na tej točki dobijo prvo nalogo: vsaka skupina si izmisli temo za svoj projekt participativnega proračuna. Pomembno je, da vedo, da morajo najprej izvesti brainstorming (nobena ideja ni slaba), nato pa bo njihova skupina izbrala/glasovala, katero temo bodo razvijali naprej.

3. Dejavnost (30 min): Dopolnjevanje njihovih predlogov

- › Skupinam zagotovite obrazce za prijavo projekta participativnega proračuna na papirju ali jim dajte na primer strukturo: V tem primeru lahko skupine pripravijo obrazce za projekt: ime projekta, opis projekta, koristi za občino ali šolo, ocenjeni stroški, lokacija, slike ali skice.
- › Z uporabo te strukture bodo skupine ponovno samostojno delale na svoji temi na velikem papirju za flipchart, ki so ga prejele pri prejšnji dejavnosti.

Opomba za dejavnosti 2 in 3: Med delom v skupinah inštruktorji obiščejo skupine in se z njimi posvetujejo o njihovih zamislih. Po potrebi naj skupine nežno usmerjajo v pravo smer.

4. Dejavnost (25 min): Predstavitve projektnih predlogov

- › Cilj dejavnosti je predstaviti vse predloge projektov.
- › Vsaka skupina predstavi svojo zamisel, medtem ko ostali sestavljajo občinstvo.
- › Občinstvo (udeleženci, inštruktorji, politiki itd.) lahko postavlja dodatna vprašanja.
- › Vsaka skupina predstavi:
- › Svojo idejo
- › Zakaj je pomembna in kako bo pomagala mestu/občini

5. Zaključek (5-10 min)

- › Udeležence spodbudite, da predložijo predloge in jih promovirajo med postopkom glasovanja.
- › Povratne informacije: Vsak udeleženec na samolepilni listek (ali anketo s kodo QR) zapiše, kaj je odnesel z delavnice, in morebitne druge povratne informacije.
- › Zahvala in slovo.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

- › Kaj ste se naučili o tem, kako biti aktiven državlјan?
- › Kako lahko ta orodja uporabite v svoji skupnosti?
- › Katero orodje za vključevanje se vam je zdelo najučinkovitejše in zakaj?
- › Kakšni izzivi bi se lahko pojavili pri izvajanju vašega projekta in kako bi jih lahko rešili?



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

- › Priporočamo, da vključite čim več skupinskega dela, razprav in podobnih dejavnosti ter se izogibate dolgim predavanjem.
- › Možno je izvesti samo prvi del delavnice.
- › Na delavnici so lahko prisotni predstavniki mesta ali učitelji. Z njimi se lahko pogovorijo o predlogih učencev.
- › Vendar je pomembno zagotoviti, da odrasli ne govorijo predolgo, da ne poskušajo vsiljevati svojih mnenj učencem in da jih ne odvrčajo.



IME AKTIVNOSTI**Simulacija seje mestnega sveta****TEME IN VEŠČINE**

Demokratske vrednote, državljanska participacija, participativni proračun delo v skupinah, debatne veščine

**OPIS AKTIVNOSTI**

Ta delavnica se osredotoča na predstavitev participativne demokracije in opolnomočenje učencev, da postanejo aktivni državljani v svojih lokalnih skupnostih. Začne se s pregledom demokracije, ki učence spodbuja k razmisleku o izzivih in priložnostih, ki jih vidijo v svojem mestu. Udeleženci sodelujejo v interaktivnih razpravah in dejavnostih ter se učijo o delitvi oblasti in delovanju lokalne uprave. V drugem delu učenci s pomočjo moderatorjev in predstavnikov mesta razvijejo lastne predloge za participativni proračun. Učenci svoje zamisli predstavijo politiku in prejmejo povratne informacije, s čimer spodbujajo državljansko zavzetost in reševanje problemov. Ob koncu delavnice so učenci spodbujeni k predložitvi in promociji predlogov v svoji skupnosti.

**TRAJANJE**

2 dni - 5+7 ur

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

25-30

**STAROST**

13-19

**POTREBNO GRADIVO**

3 bloki papirja za flipchart, barvni svinčniki, markerji, označevalci za flipchart, pisala, bele nalepke/ imenske nalepke (približno 40), listki različnih barv, majhni koščki rdečega in zelenega papirja za povratne informacije (večja količina), škarje, papirnati trak, lepilni kit za večkratno uporabo, nalepke z rdečo/zeleno piko (zadostna količina), približno 200 listov čistega belega papirja.

**OKOLJE**

V notranjih prostorih, v šoli, v dvorani mestne hiše.



NAVODILA

Priprava:

Simulacija seje mestnega sveta zahteva vnaprejšnjo pripravo: skupina trenerjev, ki bo vodila delavnico, se mora predhodno sestati, pripraviti orodja, preučiti informacije o določenem mestu in simulaciji ter si med seboj razdeliti vloge.

Predhodna študija: pridobite pregled nad lokalno občinsko politiko

- › Raziščite sestavo mestnega sveta in vodstva mesta (poznajte stranke, ime župana itd.).
- › Če je mogoče, se seznanite z naslednjimi informacijami:
 - državlјanskem življenju v mestu (pomembna združenja in njihove dejavnosti, javni dogodki itd.)
 - pomembnih vprašanj, ki se obravnavajo v mestu.

1. dan (5 ur – približno od 8:00 do 13:00)

Priprava:

- › Pripravite se na pripravo: razporedite stole v krog.
- › Prve plakate pritrdite na steno/tablo.
- › Učence prosite, naj pripravijo oznake z imeni (npr. napišejo svoja imena na bele nalepke ali oznake z imeni).
- › Pridobite soglasje učencev za fotografiranje

Začetek simulacijske igre in uvod (približno 30 min)

Motivacija: „Veselimo se naslednjih dveh dni, ki jih bomo preživeli skupaj. Radi bi vam vlili pogum in željo, da se vključite v javne zadeve in pomagate oblikovati razvoj svoje soseske. Vendar se zavedamo, da zanimanje in želja po vključevanju nista dovolj - potrebujete tudi nekaj znanja in spretnosti. Na tej delavnici boste izvedeli nekaj osnovnih informacij o lokalni občinski politiki in o tem, kako se lahko aktivno vključite. Naučili se boste tudi, kako oblikovati in predstaviti svoja stališča in predloge ter konstruktivno argumentirati in razpravljati z drugimi, da bi dosegli soglasje. Spoznali boste celo nekaj pravih občinskih predstavnikov, kar vam bo v prihodnosti lahko prišlo prav:) in za kratek čas se boste znašli v čevljih posameznikov - naših predstavnikov -, ki imajo moč, da stvari spremenijo na bolje.“

Predstavitve predavateljev in po potrebi drugih, organizacije in študentov

- › Vodite krog predstavitve. Vsi, vključno s predavatelji, povedo svoje ime in vsaj eno stvar o sebi (npr. zanima jih politika, berejo časopise itd.).
- › **Predstavitve dnevnega reda delavnice, vključno s simulacijo seje mestnega sveta, njenimi cilji, kako bo potekala in kdo bo sodeloval** (koordinator ima vse vnaprej zapisano na flipchartu)
- › **1. dan:** Osnove občinske politike, načini vključevanja, razprava o problemih v mestu, kot jih zaznavate vi in učenci (ali obisk dejanske seje mestnega sveta)
- › **2. dan:** kratek pregled dejanske seje sveta, priprava na simulirano sejo (razdelitev v stranke, priprava predlogov in vprašanj v sodelovanju s pravimi svetniki); simulirana seja sveta (javna, ki jo vodi visoki mestni uradnik)
- › **Vizija:** Učenci se seznani s teorijo o delovanju občinske politike v praksi in pridobijo aktivno izkušnjo, kako vplivati na občinsko politiko in dogajanje v mestu.

Določanje pravil (približno 10 min)

- › **Vnaprej je bil pripravljen flipchart z naslovom „Pravila delavnice“.**
- › **Učence povabite, naj** „oblikujejo svoja pravila, ki jih bomo vsi upoštevali v prihodnjih dneh“.
- › **Če se učencem ne zdijo zahtevna, lahko predavatelji dodajo npr:**
 - Jedi in pijače so dovoljene.
 - Mobilne telefone po možnosti uporabljajte le med odmori ali med določeno dejavnostjo
 - Poslušajte, ko drugi govorijo, ne prepirajte se, pustite ljudem govoriti, spoštujte drug drugega
 - Vzemite si odmore
 - Ne podcenjujte mnenj drugih in ne bojte se izraziti svojega mnenja
 - Ne prepirajte se samo zato, da se prepirate
- › **Vrednotenje: povzetek pravil, glasovanje o vsakem pravilu z dvigom rok** (ali z lepljenjem rdečih/zelenih lepljivih pik ob vsakem pravilu), da se o sprejetju pravil zares odločijo vsi - to je prvi trenutek njihovega aktivnega sodelovanja - in na koncu vprašajte, ali upoštevajo sprejeta pravila.

Plakati (približno 40 minut)

- › **Na steno namestite 3 plakate:** Kaj mi pomeni demokracija“, „Zemljevid mesta“, „Kaj mi je v mestu všeč in kaj ne“,
- › **Navodila:** Predstavite vsak plakat, razdelite učence v 3 skupine in jih povabite k samostojnemu delu v skupinah (člani skupine zapišejo vse, kar jim pride na misel, z barvnimi samolepilnimi pikami ocenijo, ali se z vsako trditvijo strinjajo ali ne; v primeru zemljevida zapišejo, ali se na določenih mestih počutijo dobro ali slabo). Skupine se pri plakatih menjavajo in se z vsakim ukvarjajo približno 7 minut.
- › **Vrednotenje plakatov:**
 - „Kaj mi pomeni demokracija“: Koordinator preleti vsako od trditev, po potrebi prosi skupino za pojasnilo in se odzove na mnenja, na primer: v primeru enostranskega poudarjanja svobode jih koordinator opomni, da demokracija temelji tudi na odgovornosti (npr. kot odgovor na mnenje, da je demokracija skorumpirana in ne deluje, poudarimo, da je v naših rokah, da poskušamo spremeniti takšne razmere (občinska politika in naše mesto sta nam najbližja raven).
 - „Kaj mi je v mestu všeč in kaj ne“+ „Zemljevid mesta“: Predhodna raziskava o tem, kaj je študentom v mestu všeč in kaj zaznavajo kot probleme, napotite na prihodnjo razpravo! Oba plakata ocenite skupaj. OPOZORILO: Vrednotenje teh dveh plakatov se ponavlja zavleče, zato poskrbite, da boste z učenci razpravljali le o nekaj najpomembnejših točkah. Ta del naj bo hiter.

Odmor (10 min)

Ločitev oblasti v državi (približno 10-15 min)

Motivacija: „Naša delavnica se bo osredotočila predvsem na lokalno politiko v mestu, vendar se je dobro spomniti, da je mesto le ena raven oblasti v državi. Zato si bomo najprej ogledali, kako je oblast porazdeljena po vsej državi.“

- › Predavatelji predstavijo koncept delitve oblasti in vprašajo, ali so učenci že kdaj slišali zanj, in če so, kaj menijo o njem. Predavatelji prisluhnejo njihovim predlogom, in če učenci ne omenijo pojmov zakonodajne, izvršilne in sodne oblasti, to storijo predavatelji.
- › Predavatelji postavljajo vprašanja in na kratko povzamejo, kaj pomenijo različne sestavine in ravni oblasti. Učenci nato vprašajo: „Zakaj je v demokratični državi oblast razdeljena na tri neodvisne veje?“ in „Zakaj je oblast razdeljena tudi na teritorialne ravni?“

Primeri:

- › Zakonodajna oblast (parlament): sprejema zakone, odloča o državnem proračunu, razglasi vojno stanje, nadzoruje vlado (npr. interpelacije, nezaupnica).
- › Izvršilna oblast (vlada, predsednik, ministrstva in uradi): izdaja predpise in uredbe, zagotavlja notranjo in zunanjo varnost države, nadzira upravljanje izobraževanja, zdravstva, prometa itd. Predsednik podpisuje zakone in imenuje člane vlade.
- › Sodna oblast (sodišča, vrhovno sodišče, ustavno sodišče): odloča o sodbi in kazni v kazenskih zadevah, rešuje civilne spore (npr. premoženjske spore, ločitve), preverja skladnost zakonov z ustavo (ustavno sodišče), zagotavlja pošteno sojenje in varuje pravice državlјanov.

Občinska politika - institucije in ustanove - delo v skupinah (približno 40 min)

- › Učenci so razdeljeni v 3-5 skupin, odvisno od skupnega števila prisotnih učencev.
- › Razlaga skupinske naloge: Vsaka skupina se bo osredotočila na drug organ občinske politike (**svet, odbor, župan, občinski organ, proračun**). Dobili bodo prazne papirje za flipchart, markerje, kartice in pregled občinske politike (pripravljen vnaprej). Naloga je predstaviti različne institucije in njihovo delovanje na način, ki ga lahko razume vsakdo in vsi („Predstavljajte si, da ne vem ničesar o delovanju politike v naši državi in da mi mora nekdo to razložiti ...“). Učencem dajte na voljo največ. 30 minut za pripravo.
- › Medtem ko skupine delajo, jih predavatelji nadzorujejo in jim po potrebi dajo nekaj nasvetov.
- › Vsaka skupina po vrsti predstavi svoj plakat. Drugi učenci postavljajo vprašanja in če učenci ne postavijo naslednjih vprašanj, jih postavijo predavatelji:
 - **Predstavitev:** Kdo voli to telo? (Državlјani, starejši od 18 let) Za koliko časa? (4 leta) Kakšne so njegove naloge in pristojnosti? Ali se lahko svet razpusti? Kako pogosto se sestaja? Kdo sklicuje in vodi seje? Kdaj je seja sklepčna?
 - **Svet:** Kaj pomeni, da je svet izvršilni organ občine? Komu je odgovoren? Ali je lahko razrešen? Kdo ga izvoli? Kdaj svet ni izvoljen? Kdo sestavlja svet? Kakšna je razlika med prostim mestom člana sveta in mestom člana sveta brez glasovalne pravice? Katere so funkcije Sveta?
 - **Župan:** Katere so naloge župana? Kdo voli župana in podžupana? Katere so naloge podžupana?
 - **Občinski organ:** Občinski organ: Občinska uprava, občinski svetniki, župan, župan in podžupan: Ali je občinski organ voljen ali ne? Kdo ga vodi? Katere so njegove naloge?
 - **Občinska uprava:** Od kod občina dobiva denar? Kaj občina upravlja? Ali se lahko občina zadolži? Za kaj občina porabi največ denarja?

- › Ta vprašanja naj bi vodila k razumevanju zaporedja Volivci - predstavniki mesta - mestni svet - mestna uprava
- › **Na koncu (ali občasno) – predavatelji pokažejo in se sklicujejo na flipchart o o svetu, odboru in občini v določenem mestu** (ki so ga pripravili vnaprej)
 - Svet: mandat, število članov, pogostost sej, število izvoljenih svetnikov in strank
 - Svet: število članov, pogostost sej, župan, podžupani, število imenovanih po strankah
 - Občinska uprava: število oddelkov, nekateri od njih so naštet
 - Proračun: skupni znesek

Odmor (20 min)

Oglejte si posnetek dejanske seje sveta (30 min):

- › **Motivacija:** „Kot občan lahko grem na sejo sveta, da izvem, kaj se dogaja, in tudi da postavim vprašanja o tem, kar me zanima v zvezi s svetom in mestom. Da bi se seznanili s tem, kako potekajo seje sveta, in se pripravili na jutrišnji dan, si bomo zdaj ogledali kratek izsek s seje.“
- › **Učencem razdelite dnevni red seje.** Učencem naročite, naj opazujejo, kako poteka dnevni red v skladu z zastavljenim načrtom, in na podlagi videne poskušajo dopolniti odgovore na vprašanja v delovnih listih.
- › 15 min – **Oglejte si posnetek na videu**
- › 10 min – **Razprava in analiza seje**

Možnosti vključevanja državlјanov v dani vzorčni situaciji (približno 35 min)

Motivacija: „Sedaj si občinsko politiko oglejmo z vidika državlјanov in ne politikov. Ker je to za vas v praksi in v življenju pomembnejše.“

- › **Možnost 1 (srednja šola): učence razdelite v 3-4 skupine in jim dodelite nalogo za samostojno delo** (vsaka skupina dobi list papirja, na katerem je opisana različna specifična situacija, ki jo želijo rešiti kot občani mesta):
 1. „Govori se, da želijo svetniki na velikem delu zgodovinskega trga urediti parkirišče. Prvotno je bilo tam lepo območje za pešce. Menda naj bi bila končna odločitev sprejeta v približno treh mesecih. Predstavljajte si, da ste skupina državlјanov, ki se s tem predlogom ne strinja. Kaj bi storili kot državlјani? Poskusite se dogovoriti in oblikovati strategijo svojega delovanja. Kakšne ukrepe bi sprejeli? V kakšnem vrstnem redu in zakaj?“
 2. „Po mestu krožijo govorice, da bodo svetniki dovolili gradnjo še enega supermarketa, čeprav jih je v mestu že pet. Svetniki naj bi o tem vprašanju razpravljali na naslednji seji sveta.“
 3. „Govori se, da svetniki v prihodnosti ne nameravajo graditi novih občinskih stanovanj, čeprav stanovanj primanjkuje in bodo potrebna.“
 4. „Govori se, da naj bi na obrobju mesta zgradili odlagališče, kamor bodo odlagali smeti iz sosednjih mest. Odločitev še ni bila sprejeta, vendar je bilo to vprašanje že izpostavljeno na seji sveta in svetniki so mu izrazili podporo.“

Skupine nato predstavijo svoje strategije. Predavatelji drugim skupinam dovolijo, da postavljajo vprašanja, in zagotovijo prostor za razpravo.

Pri ocenjevanju strategij študentov naj predavatelj izpostavi več točk:

- Državlјani bi morali napredovati od spravni in prilagoditvenih metod do bolj konfrontacijskih in prisilnih metod.
- Državlјani morajo začeti s pridobivanjem čim več informacij o problemu.
- Ugotoviti morajo, kakšna so mnenja drugih prebivalcev mesta, ali jih problem zanima itd.

Mogoče je navesti tudi različne konkretne primere, učence vprašati, ali poznajo kakšne neprofitne organizacije v mestu, ali imajo izkušnje s prostovoljnim delom itd. Namen je s primeri na zanimiv način predstaviti različne možnosti vključevanja državlјanov (po možnosti na podlagi dejanskih razmer v danem mestu).

Odmor (10 minut)**Viharjenje možganov in razprava o vprašanjih in temah v mestu (približno 20-40 min)**

- Vsak učenec za začetek dobi dva listka (ali več, če je potrebno). Na voljo imajo 5 minut, da predlagajo dve vprašanji ali temi v mestu, ki sta zanje najbolj pereči. Ni nujno, da se držijo vprašanj/teme - napišejo lahko tudi predloge za pozitivne korake ali načrte.
- Učenci predstavijo teme, ki so jih napisali:
 - Eden vstane, prebere vprašanje/temo, prilepi svoj listek na prazen flipchart, ki je pripravljen, in podrobneje razloži vprašanje/temo.
 - Predavatelj ugotovijo, ali je isto temo napisal še kdo drug. Če je tako, nalepijo svoje listke na isti flipchart.
 - Temu sledi razprava o temi, ki privede do najboljše možne opredelitve problema in razmisleka o možnih rešitvah.
- **POZOR:** prisoten je lahko tudi gost, ki pojasni potek razprave itd.
- Najbolj pereča vprašanja je dobro pustiti za konec razprave, da se lahko v razpoložljivem času razpravlja o čim več temah (pogosto so takšne teme sobivanje z narodnimi manjšinami, migranti, varnost, okolje ali druge lokalno specifične teme).

Zaključek in povratne informacije

- **Predavatelj pregledajo dnevni red za naslednji dan.** Če je primerno, lahko predlagajo, da učenci razmislijo o drugačni obleki kot običajno za svojo vlogo predstavnikov.
- Vsak učenec **dobi en rdeč in en zelen papir.**
- „Na zelenega napišite vse, kar vam je bilo na današnji delavnici všeč ali zanimivo, na rdečega pa vse, kar vam ni bilo všeč ali vas je neprijetno presenetilo itd.“ Napišejo lahko tudi pozitivne in negativne informacije, ki jih odnesejo z delavnice.
- Papirčke **odvržejo v pripravljeno posodo**, pokrovček itd. Če jim ostane čas in jih to zanima, lahko predavatelj izvlečejo nekaj papirčkov, jih glasno preberejo in jih skupaj z učenci komentirajo. Če učenci tega ne želijo ali če ni več časa, so povratne informacije prepuščene samo predavateljem.

Drugi dan (4 + 2 uri, približno 8:00-12:00, 13:00-15:00)

Tekmovalni kviz (20 min)

- › V skupinah - povzetek prejšnjega dne
- › Če niste uspeli obravnavati vseh tem iz prvega dne, lahko ta del preskočite in namesto tega opravite naloge iz prvega dne.“

Predstavitev jutranjega programa (5 min)

- › Razlaga dela v naslednjih dveh urah: Celotno dopoldne bo namenjeno pripravi na simulirano sejo sveta, ki bo potekala popoldne. (Simulirano sejo sveta bo vodil župan ali podžupan. Učenci bodo kot svetniki razvrščeni v svoje politične stranke ter bodo predstavili in zagovarjali svoja stališča ter vodstvu mesta zastavljali vprašanja o temah/temah, ki jih zanimajo). V dopoldanskem času bodo sodelovali z lokalnimi svetniki/občinskim osebjem. (Dajmo učencem pogum, da se ne bodo ustrašili svetnikov, ampak bodo samozavestni in bodo poskušali zagovarjati svoje predloge, če jih bodo svetniki želeli pregovoriti).
- › Izbira tem in razdelitev v politične stranke
 - Predavatelji postavijo flipchart „Teme in problemi v mojem mestu“, ki je nastal med včerajšnjim brainstormingom.
 - Vsaka oseba na glas pove eno ali več tem, ki bi jih želela obravnavati. Predavatelji jih zapišejo in med naslednjim odmorom poskušajo oblikovati približno 4 ali več podobno velikih skupin.
 - Če učencev ni mogoče razdeliti glede na njihovo zanimanje za različne teme, jih predavatelji razdelijo v poljubne skupine, nato pa se vsaka skupina odloči, kateri temi se bo posvetila.

Odmor (15 minut)

Dodelitev dela politični stranki in samostojno delo pred prihodom predstavnikov (30 min)

- › **Dodelitev nalog skupini – politični stranki:** (Predavatelji najprej razložijo, kaj vse bodo morali učenci narediti, nato pa dajo skupinam obrazce za delo in poudarijo, da jim bodo po potrebi pri vsem svetovali).
 - Učenci izberejo ime svoje stranke, imena članov, posamezne funkcije itd.
 - Za svojo politično stranko pripravijo podroben povzetek, v katerem opišejo predlagano rešitev za izbrano vprašanje/temo.
- › **Skupine povabite k delu:** Preden pridejo predstavniki, naj si skupine izmislijo ime in začnejo razpravljati o temi, ki jo bodo obravnavale (poskušajo predlagati možne rešitve).
- › **Stranke delajo samostojno.**

Dobrodošlica in predstavitev predstavnikov (10 min)**› Informacije za predstavnike:**

- Predstavitev: Predstavite predstavnike: 3 minute, vključno z njihovim imenom, stranko ali gibanjem, področjem delovanja
- Skupine učencev na kratko predstavijo teme, s katerimi se bodo ukvarjali in o katerih bodo pripravili projekt in predlog za zasedanje sveta
- Njihova vloga: Predvsem naj bi bili svetovalci, ki svetujejo o tehničnih vprašanjih, natančneje opišejo problem, ocenijo stroške projekta in vire financiranja itd.
- Poudarite: Učenci se morajo postaviti v vlogo učitelja, ki učencem pomaga postopoma opredeliti problem in poiskati ustrezne rešitve. Pomagati jim je treba, da ugotovijo, kako je to mogoče storiti, ne pa razlagati, da tega ni mogoče storiti ali da je bilo to že rešeno/razpravlјeno na drugačen način.
- Posvetujejo se in vsak predstavnik se pridruži eni skupini in dela z njo.
- Če je dopoldne prisoten tudi župan, ga seznanim z njegovo vlogo pri vodenju simulirane seje mestnega sveta v popoldanskem času.

› Predstavniki se predstavijo in predstavijo svoje naloge. Eden od predavateljev se s predstavniki vnaprej pogovori o tem, kaj naj povedo in da naj bodo kratki.

- Kaj kot predstavnik mestnega sveta počne na sejah? Kaj pomeni biti svetnik?
Ali imajo tudi drugje, zunaj sej, ločeno delo? Kako pogosto se ukvarjajo z občinskimi vprašanji? Koliko časa za to porabijo? Ali imajo kakšno posebnost? Kaj jim to pomeni in zakaj to počnejo?

› Učenci predstavijo svoje politične stranke in izbrane teme predlogov.**› Predstavniki izberejo stranke, s katerimi bi želeli sodelovati.****Delo v političnih strankah (približno 120 min)****› Učenci skupaj s predstavniki pripravijo projekt/ predlog rešitve.**

- Na koncu ali s prekinitvami lahko vse napišejo tudi na računalnik (vse imajo na USB-ju za primer, da prinesejo svoje računalnike).

› Predavatelji: dr:

- Nadzorujejo delo učencev in pomagajo, če je to potrebno ali če je predstavnikov malo.
- Predstavijo hipotetično izmenjavo argumentov med njihovo stranko in opozicijo, tako da so učenci pripravljeni zagovarjati svojo predlagano rešitev pred argumenti opozicije.
- Poskrbijo za tiskanje/kopiranje/objavo predlogov strank, da lahko učenci oblikujejo svoja mnenja o predlogih drugih.
- Poskrbite, da bodo učenci pripravili premišljene odgovore na predloge drugih strank.
- Poskrbite, da bodo učenci izbrani za ločene vloge v svoji stranki, tj. za govornike, ki bodo na simuliranem sestanku sveta predstavili predlog, postavljali vprašanja in predstavili stališča drugih strank.

Priprava interpelacije in odgovorov na predloge drugih strank, reportažni video (30-45 min)

- Zberite dokončane predloge projektov strank in učencem za zadnjih 30-45 min dodelite dodatne naloge.
 - Zapišejo vprašanje/interpelacijo (tema interpelacije, datum, spraševalec in vprašani, besedilo interpelacije). Sprašujejo lahko o vsem, kar jih zanima v zvezi z mestom.
 - Pripravijo svoje odgovore na predloge drugih strank - ali se strinjajo, ne strinjajo ali ne vedo + kakšno vprašanje bi jim zastavili.
 - Predstavniki ali celotna stranka v sodelovanju z enim od predavateljev posname kratek videoposnetek, v katerem predstavi svojo stranko in svoj predlog. Predavatelj ima vlogo reporterja, ki intervjuva predstavnike študentov in jih snema s svojim mobilnim telefonom.

Zaključek dopoldneva

- Poskrbite, da bodo učenci natančno vedeli, kdaj se morajo vrniti po odmoru za kosilo in kje morajo biti. Poudarite tudi, ob kateri uri se dogodek konča.

Odmor za kosilo

Predavatelji:

- Natipkajte in uredite osnutke vseh strani ter jih natisnite za vse.
- Poskrbite za ureditev sejne sobe: natisnite priponke z imeni političnih strank, glasovalno opremo in mikrofone (kot je v danem mestu v navadi), vodo, osvežilne pijače, tiskano gradivo za vse itd.
- Pripravite in natisnite dnevni red simulirane seje mestnega sveta.

Simulacija seje mestnega sveta**Pred začetkom predavatelji pregledajo pravila obnašanja in vlogo učencev:**

- Opišite, kaj se bo zgodilo: razlaga pravil, sestanek, kratek odmor, sestanek za podelitev potrdil, kratka seja za povratne informacije.
- Skupaj preglejte dnevni red sestanka:
 - Potrditev dnevnega reda; lahko predlagajo spremembe (dopolnitve, spremembe)
 - Naenkrat se razpravlja o enem predlogu. Predstavniki stranke ga predstavijo podrobneje kot predlog.
 - Nato se odpre razprava o danem predlogu. Vsi se lahko pridružijo in delijo pripravljena mnenja o predlogih drugih strank ali idejah, ki se pojavijo spontano.
- Stranka se lahko tudi prijavi, da bo odgovarjala na vprašanja in se odzivala na pripombe.
- Stranke lahko predlagajo spremembe ali nasprotno predloge (tudi za svoje predloge, če na primer vidijo, da njihov prvotni predlog ne bi bil sprejet, vendar bi bil lahko sprejet, če bi bil predstavljen v spremenjeni obliki).
 - Glasuje se najprej o najnovejših predlaganih spremembah; če so te sprejete, se ne glasuje več.
 - Vprašanja/interpelacije na koncu - po vrstnem redu, kot se pojavljajo; vprašanja lahko postavljajo tudi o predlogih, ki niso bili pripravljani vnaprej.
- Sejo vodi župan.
- Razlaga gradiva, ki ga imajo vsi pred seboj.
- Zahtevajo besedo, počakajo, da se jim da besedo, govorijo samo v mikrofoni.

- › Upoštevajte, da imamo omejen čas, in bodite jedrnatі.
- › Pojasnite, kako upravljati mikrofоn in glasovalno napravo (če je na voljo).
- › Ne bojte se!!!
- **Župana seznanite z dejavnostjo in poudarite pravila in korake.** Poudarite, da ni treba zavzeti osebnega ali političnega stališča, temveč da gre za to, da damo učencem prostor, jih spodbudimo k aktivnosti in le po potrebi rahlo usmerjamo njihove ideje.
- **Druge prisotne svetnike,** člane upravnega odbora in občinsko osebje **obvestite**, da lahko komentirajo predloge učencev. Poudarite, da ne gre za spodbujanje osebnih ali političnih interesov, temveč za spodbujanje aktivnosti in motivacije študentov.
- **Uradna otvoritev s strani enega od predavateljev.** Predstavi organizacijo, ki izvaja delavnico, na kratko povzame dosedanjі potek simulacijske igre (zlasti za predstavnike javnosti), se zahvali partnerjem (šoli in mestni upravi) itd.
- **Med postopkom** predavatelji včasih delujejo kot nosilci mikrofona ali zapisovalci stenogramov; postopek spremljajo tudi vsebinsko, tako da lahko na primer ob odmoru stranke predstavnikov tej stranki svetujejo glede hitrega oblikovanja nasprotnega predloga itd.
- **Uradni zaključek** z napovedjo petminutnega odmora **enega od predavateljev.** Udeležencem se lahko podelijo potrdila.

Končna ocena simulacije in celotne igre

- › Predavatelji lahko vprašajo, ali bi bil kdo od študentov zainteresiran za pisanje članka o projektu, ki bi ga lahko objavili v lokalnih medijih/na šolski spletni strani itd (to lahko po presoji predavateljev storijo tudi pozneje).
- › **Kratek razmislek**
 - Kaj so se učenci naučili? Kakšne vtise so odnesli s simulacije?
 - Naredite krog in prosite vse v krogu, da na koncu - v eni besedi/stavku - oblikujejo en vtis, ki ga odnesejo z delavnice (lahko izberejo eno od stvari, ki so jih zapisali na delovnem listu).
- › **Podelitev potrdil o opravljeni delavnici - podelijo** jih predavatelji ali župan (predavatelji vnaprej izpolnijo imena udeležencev na potrdilih).
- › **Zaključne besede župana** - npr. o tem, kako so lahko predlogi in ideje študentov navdih za resnično vodstvo mesta itd.
- › **Zaključna beseda predavateljev** - zahvala partnerjem (šola, mestna občina itd.) in opozorilo študentom, da bodo po elektronski pošti prejeli spletni vprašalnik za ocenjevanje, ter jih povabili, da ga izpolnijo.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

- › Priporočamo, da izberete učence, ki jih dejavnost resnično zanima, na primer predstavnike dijaškega parlamenta.
- › Poskrbite, da boste tako študente udeležence kot predstavnike mesta vnaprej obvestili o tem, kaj lahko pričakujejo.
- › Delavnico naj vodijo vsaj trije moderatorji.
- › Ne podcenjujte pomena temeljite predhodne priprave.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Pripravite se vnaprej:

- › Kratek pregled delovanja lokalne (občinske) politike v vaši državi - pripravite zloženko.
- › List Flipchart s podatki o mestnem svetu, mestni upravi in občinskem organu v mestu, kjer bo potekala delavnica.
- › Dnevni red seje občinskega sveta, ki jo bodo opazovali (prek videoposnetka) prvi dan.
- › Dnevni red simulirane seje občinskega sveta za drugi dan.



02

Demokracija in človekove pravice

IME AKTIVNOSTI**Kaj in zakaj – demokracija?****TEME IN VEŠČINE**

Demokracija, razvoj in pomen demokracije

**OPIS AKTIVNOSTI**

Namen te dejavnosti je seznaniti mlade ali druge udeležence z demokracijo in demokratičnimi vrednotami EU ter jih ozavestiti o njihovem pomenu v današnjem svetu.

Dejavnost udeležencem omogoča, da preizkusijo svoje znanje o demokraciji in pridobijo pozitivno dojemanje demokracije.

**TRAJANJE**

približno 20 minut

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

10+

**STAROST**

16+

**POTREBNO GRADIVO**

Mentimeter, naprava, ki omogoča predstavitev; udeleženci potrebujejo mobilne telefone

**OKOLJE**

V zaprtih prostorih

**NAVODILA**

Voditelj vnaprej pripravi predstavitev Mentimetra ali podobno predstavitev, pri čemer uporabi vprašanja, ki jih najdete v prilogah k tej dejavnosti, ali morda ustvari nova, odvisno od starosti udeležencev. Vprašanja v prilogah veljajo za udeležence, stare od 16 do 25 let.

Voditelj predstavi dejavnost in udeležence povabi, da poskenirajo kodo QR, ki jih vodi na Mentimeter ali podobno aplikacijo s kvizi. Moderator začne brati zgodbo. Vsak odstavek zgodbe ima ustrezno vprašanje o mentimetru, na katerega morajo udeleženci odgovoriti. Po branju odstavka moderator udeležencem da čas za odgovor na vprašanje, ovrednoti odgovore in navede pravičen odgovor.

Zgodba mora biti informativna in ne obsojujoča.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Ob koncu dejavnosti moderator udeležence prosi, naj individualno ocenijo svoje znanje o demokraciji, in jih spodbudi, naj se vključijo v demokratične akcije, da bi izboljšali svoje znanje in se aktivirali.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Zelo priporočljivo je, da Mentimeter pustite odprt in udeležencem ne pokažete tekočega procesa, temveč jim pokažete le končne rezultate posameznih vprašanj. Tako udeleženci ne bodo odgovarjali na vprašanja na podlagi odgovorov večine, kar bo zagotovilo natančnejše rezultate in odgovore.





PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Moderator vodi udeležence skozi predstavitev Mentimetra o zgodbi o demokraciji. Vsak odstavek je zasnovan tako, da se lahko udeleženci zberejo in poslušajo, nato pa ne glede na svoje zmožnosti znanja poskušajo pravilno odgovoriti na vprašanje, zastavljeno na Mentimetru.

Dobrodošli! Danes se bomo podali na potovanje po fascinantnem svetu demokracije. Gre za sistem upravljanja, ki je oblikoval narode, navdihoval revolucije in vplival na to, kako živimo skupaj v družbi. Začnimo z razmislekom o ideji demokracije in o tem, kako je bila razumljena skozi zgodovino.

Vprašanje št. 1. Kdo je izrekel to slavno izjavo? 'Demokracija je vladavina ljudstva, z ljudstvom in za ljudstvo.'

Nekdo je nekoč govoril o vladi, ki bo predstavljala ljudi in jim služila. Menil je, da oblast ne sme biti v rokah peščice, temveč v srcih in glavah ljudi. Njegove besede odmevajo skozi zgodovino in nas opominjajo, da je demokracija glas ljudstva, ki usmerja svojo vlado. Eden njegovih najbolj znanih citatov je postal simbol moči demokracije. Te besede je izrekel človek, ki je bil v svojih delih globoko zavezan ideji demokracije. Zanimivo je, da se beseda „demokracija“ v njegovih zbranih spisih pojavi le 137-krat. Vendar zanj nobena druga beseda ni izražala najbolj naravne, pravične in napredne oblike vladavine. Nekoč je dejal, da nič ne more biti „tako jasno resnično kot resnica demokracije“. Vendar ta resnica za časa njegovega življenja ni bila splošno sprejeta, saj ima demokracija dolgo in pogosto sporno zgodovino. Čeprav jo je zagovarjal, se je ideja demokracije razvijala skozi stoletja in ni bila vedno pozitivno ocenjena.

Vprašanje št. 2. Kje je bil prvič uporabljen izraz „demokracija“?

Pojem demokracije se ni pojavil kar čez noč. Pojavil se je v mestu, znanem po neverjetnih mislecih in filozofih. V 5. stoletju pred našim štetjem so njegovi prebivalci ustvarili obliko vladavine, v kateri so svobodni državljani neposredno sodelovali v procesih odločanja. Uporabili so izraz „demokratia“, ki pomeni „vladavina ljudstva“. V tistem času je bila ta zamisel, da namesto kraljev ali diktatorjev vladajo ljudje, radikalna. Za ta kraj lahko rečemo, da je bil pilotni program demokracije, ki se je začel v šestem stoletju pred našim štetjem, potem ko so navadni državljani rešili svoje mesto pred zasedbo špartanskih sil in dali politično oblast v roke ljudem. Vendar so bili številni misleci, kot sta zgodovinar Tukidid in filozof Platon, skeptični do prenosa nadzora nad mestom na ljudstvo, ki se je pogosto obnašalo kot množica. Platon svojim sodržavljanom ni dovolil, da bi odpustili usmrteve njegovega učitelja Sokrata, prepričan pa je bil tudi, da mnogi ljudje „ne poznajo pravega bivanja in v svojih glavah nimajo jasnih vzorcev pravičnosti, lepote in resnice“.

Kaj pa danes? Vprašanje #3. Ali je demokracija vrednota, na kateri temelji EU?

Po odgovoru na tretje vprašanje preberite to besedilo: „Demokracija je v sodobnem svetu še vedno močna sila. Eden najbolj znanih primerov je Evropska unija (EU), edinstvena politična in gospodarska unija 27 evropskih držav. Toda demokracija v EU ni le lep pojem, temveč je ena od temeljnih vrednot, na katerih temelji celotna Unija. Za EU demokracija pomeni zagotavljanje, da imajo njeni državljani vpliv na odločitve, ki vplivajo na njihovo življenje, bodisi z glasovanjem, zastopanjem ali pravicami.“

Vprašanje št. 4. Demokracija v EU je...

Če pogledamo EU, demokracija ni le abstraktna ideja - vsak dan je vidna v načinu delovanja EU. Vsak državljan EU ima na primer pravico, da izvoli svoje predstavnike v Evropski parlament, ki sprejema odločitve, ki vplivajo na milijone ljudi. Ta sistem zagotavlja, da EU ostaja odgovorna ljudem in njihovim potrebam. Evropski parlament je najbolj neposreden način izražanja demokracije v EU, saj predstavlja skupno voljo državljanov vseh držav članic. Na kakšne druge načine se poleg volitev kaže demokracija v EU?

Pravna država in človekove pravice: EU temelji na pravni državi, kar pomeni, da morajo vsi ukrepi in odločitve upoštevati uveljavljene zakone in pravne okvire. To zagotavlja, da so vsi državljani obravnavani enako in pravično ter da so temeljne pravice zaščitene. Te pravice so opisane v Listini EU o temeljnih pravicah, državljani pa se lahko obrnejo na evropska sodišča, če menijo, da so bile njihove pravice kršene.

Sodelovanje javnosti: EU spodbuja državljane k sodelovanju v demokratičnem procesu s posvetovanji, peticijami in javnimi obravnavami. V okviru evropske državljanske pobude lahko državljani predlagajo nove zakone EU, če zberejo zadostno podporo v državah članicah. To je močan primer, kako EU svojim državljanom omogoča neposredno vlogo pri oblikovanju politike EU.

Preglednost in odgovornost: Institucije EU morajo biti pri svojih postopkih odločanja pregledne. Dravaljani lahko dostopajo do informacij o tem, kako se sprejemajo odločitve, vzpostavljeni pa so tudi mehanizmi odgovornosti. Evropski varuh človekovih pravic na primer preiskuje pritožbe o nepravilnostih v institucijah EU ter zagotavlja, da EU deluje pošteno in pregledno.

Vključevanje državljanov v politike EU: EU se redno udeležuje javnih posvetovanj, da bi zbrala mnenja državljanov o novih zakonih, politikah in pobudah. Institucije EU občasno organizirajo odprte razprave, dogodke in forume, na katerih lahko državljani postavljajo vprašanja, predstavijo svoja mnenja in se izrečejo o različnih vprašanjih, ki zadevajo Unijo.

Vprašanje št. 5. Demokratična država je...

Najprej naj odgovorijo na vprašanje, nato pa predstavijo ustavo: Kaj omogoča delovanje demokracije? V vsaki demokraciji obstaja zbirka zakonov, ki usmerja delovanje vlade in zagotavlja zaščito pravic ljudi. Ti zakoni so pogosto zapisani v dokumentu, ki se imenuje ustava. Ustava je hrbtenica demokracije, saj določa pravice in odgovornosti vlade in državljanov ter zagotavlja, da nihče ni nad zakonom in da ima vsakdo možnost odločati o tem, kako je upravljan.

Vprašanje št. 6. Kaj po vašem mnenju naredi demokracijo odporno?

Vendar pa obstaja globlje vprašanje: Zakaj je demokracija trajna? Zakaj je odporna tudi v času krize ali negotovosti? Demokracija je uspešna, ker omogoča prožnost, sodelovanje in prilagajanje. Ljudem omogoča, da izrazijo svoje pomisleke, zamenjajo vodstvo ter sprejemajo odločitve na podlagi svojih vrednot in potreb. Sistem temelji na prepričanju, da se lahko ljudje, ko imajo moč odločanja, združijo in najdejo rešitve, tudi če je pot pred njimi nejasna.

Pomembno se je zavedati, da demokracija ni popolna - zahteva nenehno skrb, budnost in pripravljenost na izboljšave. Vendar odpornost demokracije izhaja iz ideje, da imajo ljudje kot kolektiv moč, da oblikujejo svojo prihodnost.

IME AKTIVNOSTI**Miselna linija****TEME IN VEŠČINE**

Lažne novice, okoljska vprašanja, aktivno državljanstvo, komunikacija, kritično mišljenje, demokratične vrednote.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Ob poslušanju nekaterih spornih izjav, ki se berejo na glas, se morajo ljudje opredeliti, ali se strinjajo, ne strinjajo ali imajo nevtralno mnenje o dani izjavi.

Ko se postavijo na želeno mesto, jih vodja dejavnosti pozove, naj podajo argumente o izjavi. Razprava med nasprotnima stranema se razvija, ko vodja od udeležencev zahteva argumente in daje prostor ljudem, ki želijo spregovoriti o izjavi.

Ta dejavnost spodbuja in nadgrajuje spretnosti, kot so poslušanje, oblikovanje argumentov, strpnost, spoštovanje in razumevanje. Pomaga graditi mostove med različnimi mnenji in idejami ter najti kohezivne rešitve.

**TRAJANJE**

najmanj 30-45 minut

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20+

**STAROST**

16+

**POTREBNO GRADIVO**

Prostor, učilnica ali konferenčna soba - dovolj prostora za 20 oseb, da lahko brez težav stojijo in se premikajo

**OKOLJE**

V notranjih prostorih, na prostem, v šoli ali na neformalnem območju

**NAVODILA**

Vodja razloži razdelitev prostora na tri dele. Prebere izjavo, udeleženci se postavijo v prostor, moderator jih povpraša o njihovem položaju, nato pa spremlja, ali so udeleženci slišani in spoštovani ter ali pogovor poteka gladko, brez diskriminacije, pri čemer poudarja strpnost in poslušanje. Če se pojavi diskriminacija, se moderator ustavi in jo ustrezno razdela. O vsaki izjavi naj se razpravlja največ 5 minut.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

To je zelo preprosta dejavnost, ki jo je treba moderirati. Vendar so izjave in teme običajno sporne, kar lahko privede do dolgih in vročih razprav med udeleženci. Poskrbite, da bo razprava na posamezno temo omejena na največ 5 minut. Zelo priporočljivo je, da moderator vsako razpravo zaključi na miren način ter se poskuša pogajati in najti kompromis.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Po končani dejavnosti vodja vodi ustno refleksijo, v kateri ljudje ocenijo, kako jim je bila dejavnost všeč, ali je bilo vse jasno, ali menijo, da so bile izjave dobro oblikovane, ali so se kaj naučili o temah, ali so se njihove vrednote kakor koli spremenile, kaj so izvedeli o sebi in ali so okrepili kakšne posebne spretnosti.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Izjave za razpravo

Med delavnicami smo vadili aktivnost „miselne linije“ z naslednjimi izjavami.

Moderatorji lahko te izjave uporabijo za razpravo z udeleženci ali katere koli druge podobne izjave, ki se nanašajo na teme dejavnosti.

Mediji so zelo pristranski in jim ni mogoče zaupati kot viru resničnih informacij.

Ljudje bi morali imeti možnost, da na spletu delijo vse informacije, tudi če so lažne.

Priseljenci bogatijo družbe z raznolikostjo in inovativnostjo.

Svobodo govora bi bilo treba omejiti za tiste, ki spodbujajo protidemokratske vrednote.

Zaradi uživanja veganske hrane je svet bolj trajnosten.

Podnebne spremembe so le politična propaganda in ne resnična stvar.

IME AKTIVNOSTI**Človekove pravice in vodenje****TEME IN VEŠČINE**

Človekove pravice, vodenje in kritično razmišljanje

**OPIS AKTIVNOSTI**

Aktivnost „človekove pravice in vodenje“ spodbuja razvoj spretnosti kritičnega razmišljanja, vrednotenja in vodenja. V svetu preobilice informacij, različnih vrednot in različnih situacij, v katerih se znajdemo, so te spretnosti pomembne za vsakega mladega človeka, da lahko učinkovito filtrira informacije, ukrepa in se odziva na določena dejanja, hkrati pa oblikuje mnenja o vprašanjih in situacijah, s katerimi se sooča v vsakdanjem življenju.

Poleg tega sodelovalni pristopi povečujejo občutek moči skupnosti ter spodbujajo razumevanje, spoštovanje in sprejemanje. Kritično razmišljanje in razmislek o odločitvah na podlagi kvalificirane argumentacije gradita analitične spretnosti in logično sklepanje. Poleg tega razvija tehnike spraševanja in povečuje informacijsko pismenost. Veščine, ki omogočajo pridobivanje in vrednotenje informacij, gradijo na mehanizmi povratnih informacij in sposobnosti prepoznavanja ključnih kazalnikov uspešnosti. Veščine vodenja razvijajo samozavedanje, krepijo komunikacijo, podpirajo učinkovito odločanje ter poudarjajo vrednost integritete in njen vpliv na rezultate.

Od mladih - kot generacije prihodnosti - se pričakuje, da bodo gradili na kritičnem razmišljanju, ki je bistveno za strogo vrednotenje, tj. izločanje nepotrebnih informacij. Ustvarjalno reševanje vprašanj ne vključuje le dostopa do dokazov, temveč tudi upoštevanje več vidikov.

Poleg tega sta kolektivni pristop in timsko delo dobri praksi za oblikovanje osebnega razumevanja različnih vlog (koordinator, vodja, izvajalec itd.). Te prakse razvijajo različne spretnosti, kot so učinkovito komuniciranje (npr. zagotavljanje konstruktivnih povratnih informacij, preizkušanje različnih tehnik) in skupno reševanje problemov (npr. brainstorming, doseganje soglasja itd.). Najpomembneje je, da se naučimo postaviti jasne in dosegljive cilje za skupno vizijo in poslanstvo. Sodelovalno odločanje je bistveno za razumevanje demokratičnih procesov ter gradnjo občutka skupnosti in pripadnosti. Razumevanje in spoštovanje različnih idej in pogledov prispeva k spoštovanju in mirnemu sobivanju med ljudmi v družbi.

**TRAJANJE**

1 dan/8 ur

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20–30

**STAROST**

16–25

**POTREBNO GRADIVO**

Računalnik, projektor, papir z vprašanji in odgovori, 5 izvodov Deklaracije o človekovih pravicah, 1 izvod dejavnosti za koordinatorja, 5 zgodb, papir, pisala, bonboni, vrvica, 7 listov papirja z okroglimi oblikami, nalepke, lepilo, vrečka za kroge, 15 rdečih krogov, 15 modrih krogov.



OKOLJE

V prostoru – pomembno je, da se lahko povežete s projektorjem ali televizorjem.



NAVODILA

Del 1 (največ 30 min)

Pred delavnico je treba prostor pripraviti tako, kot da bi šlo za kinodvorano. Vrvico položimo med dva stola, potem ko so se mladi/udeleženci posedli in se razdelili glede na barve (modra in rdeča). Na mize položimo odgovore na vprašanja. Pripravimo film o človekovih pravicah.

Pripravimo tudi vrečko z modrimi in rdečimi krogi.

Ko udeleženci vstopijo v sobo, prosimo vsakega udeleženca, da vzame en krog. Ko so vsi vzeli po en krog in so tako razdeljeni na dve barvi, jih razporedimo tako, da vsi udeleženci z modrimi krogi sedijo spredaj, udeleženci z rdečimi krogi pa zadaj.

Razdeli jih vrvica. Koordinatorji delavnice so zelo prijazni do skupine modrih krogov, dajejo jim sladkarije in se z njimi pogovarjajo. Rdeča skupina je prezrta.

Začnemo predvajati film (katerikoli film o človekovih pravicah, ki ga lahko najdete, ali enega od spodnjih predlogov) (do 20 minut).

Po filmu sledi razprava: O čem govori film? Kaj je najbolj pritegnilo vašo pozornost?

Drugi del (90 minut brez odmora)

Udeleženci niso več razdeljeni v skupine z modrim in rdečim krogom. Ustvarimo 4-5 skupin in vsem razdelimo preostale sladkarije. Vsak udeleženec na nalepko napiše svoje ime in si jo nalepi na majico.

Pravila:

- Pravila: pametnih ali drugih telefonov ni dovoljeno uporabljati.
- Vsi udeleženci morajo aktivno sodelovati
- vadite aktivno poslušanje, ko drugi govorijo
- spoštovati mnenje drugih in ne škodovati (verbalno ali fizično)
- ustvariti varen prostor v skupini

Najprej se pogovorimo o eksperimentalni izkušnji – o pomenu delitve z vrvico.

- Kakšen je bil po vašem mnenju pomen poskusa?
- Kako ste se ob njem počutili?
- Kakšne asociacije so se vam porodile ob tem poskusu?

Druga dejavnost je abstraktna konceptualizacija. Koordinatorji delavnice so po razredu predhodno razdelili odgovore na dana vprašanja. Vsaka skupina prejme 4-5 vprašanj in mora poiskati odgovore po sobi. Nekatere odgovore je treba poiskati samo, druge pa je treba zapisati. Ko vse skupine najdejo ali zapišejo vse odgovore, skupine predstavijo svoja vprašanja in odgovore. Sledi razprava.

Odmor (15 min)

Tretji del (45 min)

Zgodbe/scenariji iz resničnega življenja

Udeležence ponovno razdelimo v skupine. Udeležence premešajte drugače kot prej in oblikujte 4-5 skupin (odvisno od skupnega števila udeležencev).

Vsaka skupina prejme UHRD in zgodbo.

Teme zgodb:

- Ustrahovanje v šoli.
- Mlada ženska išče službo.
- Invalidi se ne morejo udeležiti kulturnega dogodka.
- Gluhi učenec brez prevajalca se udeležuje šolskih predavanj.
- Grožnje mlademu fantu na družbenih omrežjih.

Udeleženci morajo poiskati odgovore na naslednja vprašanja (15 min).

- Katere človekove pravice so bile kršene? (Oglejte si UDHR).
- Kaj bi storili, da bi pomagali osebi iz zgodbe?
- Pri kateri instituciji lahko oseba iz zgodbe poišče zaščito?

O teh vprašanjih se pogovarjamo v skupinah, v zadnjih 30 minutah pa jih predstavimo drugim skupinam.

4. del (30 min)

Vodenje v praksi

Udeleženci ostanejo v istih skupinah. Vsaka skupina si izbere vodjo skupine. Po razpravi o scenarijih jih prosimo, da odigrajo vlogo organizacije skupnostnega dogodka, skupinskega konflikta, učnega mladinskega projekta ali podobne dejavnosti, povezane s prejšnjim scenarijem iz 3. dela. (15 min)

V zadnjih 15 minutah udeležence premešajte, razen vodje skupine, ki ostane, da predstavi pristope in razpravlja o njihovi učinkovitosti. V razpravi sodelujejo vsi udeleženci.

Odmor za kosilo (60 min)**5. del**

Uvod v zagovorništvo (30 min)

Koordinator predstavi pomen in opredelitev zagovorništva. Oglejte si uspešne kampanje in ukrepe, ki jih je mogoče sprejeti.

Načrtovanje zagovorništva

Udeleženci se vrnejo v svoje skupine po 4-5. Poiščejo temo, ki jih zanima, ter poiščejo vire in deležnike, povezane z njo.

Del 6

Zagovorniška kampanja (40 min)

Vsaka skupina iz 5. dela ustvari kampanjo (skupine lahko zamenjajo, če se jim zdi tema druge skupine bolj zanimiva). (10 min)

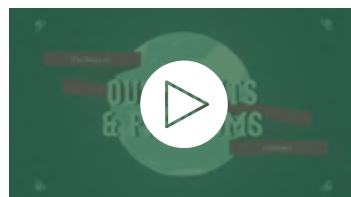
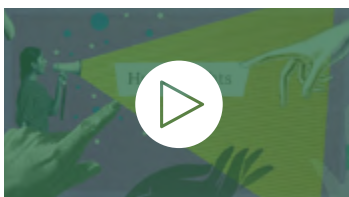
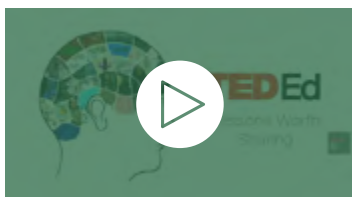
Vsaka skupina predstavi svojo kampanjo in poudari pomen in človekove pravice ali ranljivo skupino ljudi, ki jih zagovarja. (30 min)

**IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE**

Tema je in je dolga, kar pomeni, da mora moderator ves čas dejavnosti ohranjati osredotočenost udeležencev. Zelo priporočljivo je, da sta pri tej dejavnosti na voljo vsaj dva pomočnika moderatorja.

**REFLEKSIJA/RAZPRAVA**

Udeleženci v krogu delijo svoje ključne ugotovitve z delavnice. Nadaljujejo razpravo o tem, kako nameravajo uporabiti, kar so se naučili.

**PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE**

Questions & Answers

Kaj so človekove pravice?

Človekove pravice so pravice, ki pripadajo vsem ljudem, ne glede na raso, spol, narodnost, etnično pripadnost, jezik, vero ali kakršen koli drug status. Človekove pravice so temeljne pravice in svoboščine, ki pripadajo vsem nam od rojstva do smrti.

Kje so človekove pravice splošno opredeljene?

Splošna deklaracija človekovih pravic

Naštete 3 temeljne človekove pravice.

Pravica do življenja, pravica do izobraževanja, svoboda govora.

Ali lahko navedete vsaj en primer kršitve človekovih pravic, ki ste ga bili priča?

Na primer: diskriminacija, mučenje, prepovedi itd.

Kaj pomeni izraz »nediskriminacija« v kontekstu človekovih pravic?

Nediskriminacija pomeni, da imajo vsi posamezniki pravico do človekovih pravic brez kakršne koli diskriminacije, kot so rasa, barva kože, spol, jezik, vera, politično ali drugo prepričanje, nacionalno ali socialno poreklo, premoženje, rojstvo ali drug status.

Kje lahko poiščem pomoč, če so kršene moje pravice?

Glede na različne države lahko poiščete pomoč pri komisijah za človekove pravice, odvetnikih, organizacijah za pravno pomoč, organih pregona, nevladnih organizacijah za zagovorništvo itd.

Kako lahko posamezniki varujejo in spodbujajo človekove pravice v svoji skupnosti?

Posamezniki lahko varujejo in spodbujajo človekove pravice z izobraževanjem drugih, zagovarjanjem sprememb, prostovoljskim delom v organizacijah za človekove pravice, javnim izražanjem mnenja, ko so priča kršitvam, in z nasprotovanjem nepravilnosti.

Kaj je zagovorništvo?

Zagovorništvo je dejanje, ko se izrekaš, podpiraš ali zagovarjaš neko stvar, politiko ali pravice drugih.

Kateri so ključni koraki pri razvoju zagovorniške kampanje?

Opredelitev problema, določitev jasnih ciljev, raziskava problema, opredelitev ciljnih skupin, razvoj strategije in izvedba kampanje.

Zakaj je raziskovanje pomembno pri zagovorništvu?

Raziskovanje je pomembno, ker zagotavlja potrebne dokaze in informacije za podporo zadevi, pomaga ljudem razumeti kontekst in oblikovati strategijo.

Kakšna je vloga družbenih medijev v zagovorništvu?

Družbeni mediji imajo ključno vlogo v zagovorništvu, saj povečujejo ozaveščenost, mobilizirajo podpornike, hitro širijo informacije in dosegajo široko občinstvo.

Kako lahko merite uspeh zagovorniške kampanje?

Uspeh se lahko meri z oceno, ali so bili doseženi cilji kampanje, stopnja ozaveščenosti javnosti in/ali sprejete spremembe politik, ter z vključevanjem ciljne javnosti in njenimi povratnimi informacijami.

Kakšne lastnosti ima dober vodja?

Dobri voditelji izkazujejo lastnosti, kot so integriteta, empatija, komunikacijske sposobnosti, vizija, odločnost ter sposobnost navdihovanja in motiviranja drugih.

Kako se vodstvo razlikuje od upravljanja?

Vodenje vključuje navdihovanje in usmerjanje ljudi k viziji ali cilju, medtem ko se upravljanje osredotoča na načrtovanje, organiziranje in usklajevanje virov za doseganje določenih ciljev.

Kakšne sposobnosti mora imeti vodja?

Komunikacijske sposobnosti, čustvena inteligenca, sposobnost sprejemanja odločitev, strateško razmišljanje, gradnja timov, upravljanje s časom, inovativnost in ustvarjalnost, mreženje in mentorstvo.

Zakaj je samozavest pomembna za vodjo?

Samozavest pomaga vodjem razumeti svoje prednosti in slabosti, obvladovati čustva in izboljšati odnose z drugimi, zaradi česar so učinkovitejši pri vodenju in navdihovanju svoje ekipe.

Kako lahko vodje zagovarjajo človekove pravice?

Vodje lahko zagovarjajo človekove pravice z ozaveščanjem, vplivanjem na politiko, dajanjem zgleda, mobiliziranjem virov in ustvarjanjem platform za marginalizirane glasove.

Kakšna je vloga mladinskega vodstva pri napredku človekovih pravic?

Vodstvo mladih je ključnega pomena za napredek človekovih pravic, saj mladi voditelji prinašajo sveže perspektive, energijo in inovativne pristope k reševanju izzivov na področju človekov.

Ali lahko navedete primer uspešnega mladinskega voditelja ali kampanje za zagovor pravic, ki jo vodijo mladi?

Greta Thunberg (zagovorništvo za okolje), Abaad MENA (Libanon, ki se zavzema za posiljene deklice), #StandUp4Migrants itd.

Ali lahko uspešno zagovarjate svoje stališče sami? Zakaj?

Ne. Sodelovanje je veliko boljše. Sodelovanje združuje različne spretnosti, perspektive in vire, okrepi prizadevanja in poveča možnosti za doseganje skupnih ciljev.

03

Digitalne spretnosti

IME AKTIVNOSTI**Video glas****TEME IN VEŠČINE**

Digitalne in komunikacijske spretnosti spodbujajo zanimanje za javne zadeve, debatne spretnosti ter samostojnost in ustvarjalnost.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Snemanje kratkih videoposnetkov je za mlade naravna dejavnost. Video Voice je metoda, ki je zasnovana tako, da učence motivira k razmišljanju o vprašanjih, ki jih zaznavajo okoli sebe, in o temah, ki jih zanimajo in zadevajo, vendar niso zastopane v javnem diskurzu. Svoje zamisli razvijejo v kratke videoposnetke, ki lahko služijo kot sporočila, na primer politikom, vodstvu šole, vrstnikom itd.

**TRAJANJE**

2 uri

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

Neomejeno

**STAROST**

13–20

**POTREBNO GRADIVO**

Mobilni telefon, veliki listi papirja, barvni markerji.

**OKOLJE**

Vmesnik: Dejavnost se lahko izvaja v zaprtih prostorih, na prostem ali v kombinaciji obojega.

**NAVODILA**

Uvod: Izvedite predstavitev: Premislite, katere teme so pomembne za vas kot pripadnike mlade generacije in s katerimi težavami se soočate. Kaj bi radi povedali politikom in nosilcem odločanja, javnosti, vodstvu šole ali svojim vrstnikom?

1. Določite varna pravila: Vsakomur, ki ne želi nastopiti v videoposnetku, tega ni treba storiti. Predstavitve videoposnetka v razredu ali deljenje videoposnetka na spletu ali v družabnih medijih je prostovoljno.
2. Udeležence razdelite v skupine po 4 do 5 oseb. Vsaki skupini dajte delovni list „Video glas“. Delovni list služi kot vodilo, ki udeležencem pomaga pri razmišljanju o temah, ki jih zanimajo. Ni ga treba izpolniti.
3. Vsaka skupina dobi nalogo, da posname videoposnetek v skladu z zgornjimi navodili. Priporočena dolžina videoposnetka je 60-90 sekund, vendar to ni obvezno.
4. Videoposnetki so lahko ustvarjeni v katerem koli formatu. Za ilustracije in slogane lahko uporabijo papir in markerje. Posnemite kratek skeč, razpravo, intervju itd.
5. Za pripravo, snemanje in montažo je potrebnih vsaj 60 minut.
6. Na koncu si lahko videoposnetke ogledate skupaj, če se udeleženci in ustvarjalci s tem strinjajo.



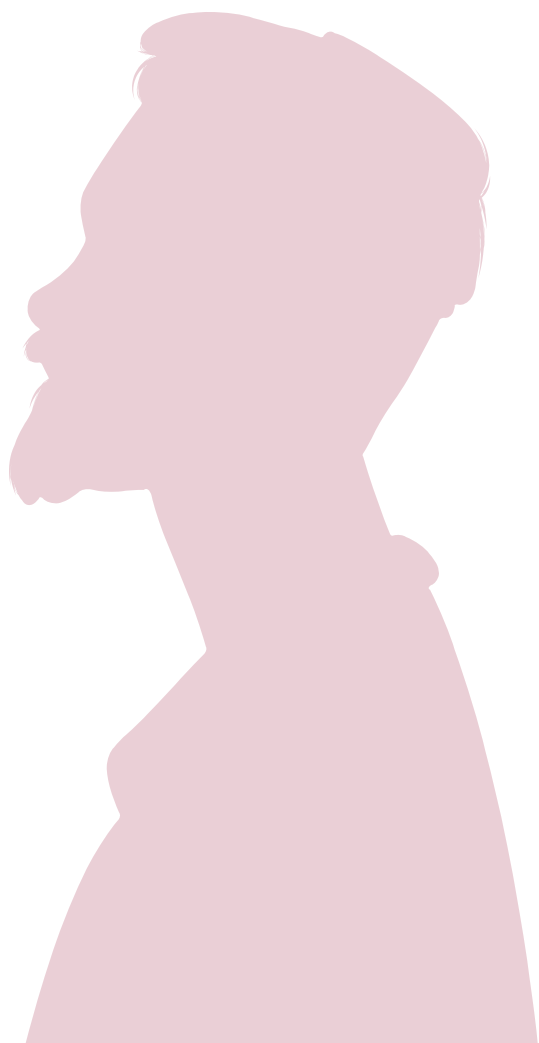
REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Z udeleženci se usedite v krog. Vprašajte jih o njihovih občutkih in vtisih ter o tem, kako so sodelovali v skupini. Vprašajte jih, kako so našli svojo temo in ustvarili videoposnetek. Ali je bilo časa dovolj? Ali so med dejavnostjo spoznali kaj novega? Ali bi radi raziskali še kakšno drugo temo?



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

- › Videoglas je zelo učinkovita dejavnost za motiviranje mladih, da razmišljajo o temah in vprašanjih, ki jih zanimajo ali zadevajo.
- › Dejavnost je primerna tudi za bolj pasivne udeležence, ki neradi javno govorijo in običajno ne sodelujejo v razpravah.
- › Udeležencev ne omejujte preveč in jim ne dajajte preveč navodil. Udeleženci so običajno zelo ustvarjalni in samostojni.
- › Predhodno zagotovite varen prostor in se dogovorite o pravilih za objavo videoposnetkov.
- › Dobro je, da imajo udeleženci na voljo dovolj prostora (npr. učilnica, dvorana, šolski hodnik, knjižnica itd.). Ena soba ni dovolj za vse skupine. Delujejo lahko tudi zunaj.
- › Poskrbite, da boste imeli možnost, da si videoposnetke pozneje skupaj ogledate, na primer z uporabo projektorja.
- › Udeleženci lahko videoposnetke z vami delijo prek e-pošte, aplikacije WhatsApp ali Instagrama.





PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Razmislite o vprašanju ali temi, ki vas moti ali zanima! Nato o njej posnemite videoposnetek.

Posnemite kratko sporočilo ljudem, ki so odgovorni za to vprašanje (politikom, uradnikom, vodstvu šole itd.). Lahko ga pripravite kot skeč, intervju, slogane itd.

1. V čem je težava?

Na kratko opišite, kaj vas moti, kaj po vašem mnenju ne deluje ali kaj bi lahko izboljšali.

Primeri: EU razpravlja o prepovedi motorjev z notranjim izgorevanjem – kaj to pomeni za voznike?

2. Kako se je pojavil ta problem?

Poskusite razmisliti o tem, zakaj ta problem sploh obstaja in kaj je do njega pripeljalo.

Primeri: EU želi zmanjšati emisije, vendar je npr. Češka industrijska država, kjer veliko ljudi vozi starejše avtomobile.

3. Kaj bi pridobili, če bi to spremenili?

Vsaka težava je tudi priložnost, da stvari spremenimo na bolje! Kakšne bi bile koristi, če bi rešili ta problem?

Primeri: Varne kolesarske steze bi pomenile manj nesreč in več ljudi, ki bi se namesto z avtomobilom vozili s kolesom./Večja podpora električnim avtomobilom bi pomenila cenejši javni prevoz in čistejši zrak v mestih.

4. Kaj in kdo bi lahko pomagal rešiti problem?

Poskusite ugotoviti, kaj bi bilo potrebno za rešitev tega problema in kdo bi moral sodelovati pri oblikovanju rešitve.

Primeri: Ustvarite peticijo, ki poziva k novim kolesarskim stezam, ter se obrnite na lokalne svete, kolesarske klube in javnost./Prizadevajte si za večjo podporo polnilnim postajam v mestih. Vključite državo, avtomobilska podjetja in podjetja, ki izdelujejo polnilne postaje.

IME AKTIVNOSTI**Kaj in zakaj – demokracija?****TEME IN VEŠČINE**

Demokracija, razvoj in pomen demokracije

**OPIS AKTIVNOSTI**

Namen te dejavnosti je seznaniti mlade ali druge udeležence z demokracijo in demokratičnimi vrednotami EU ter jih ozavestiti o njihovem pomenu v današnjem svetu.

Dejavnost udeležencem omogoča, da preizkusijo svoje znanje o demokraciji in pridobijo pozitivno dojemanje demokracije.

**TRAJANJE**

približno 20 minut

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

10+

**STAROST**

16+

**POTREBNO GRADIVO**

Mentimeter, naprava, ki omogoča predstavitev; udeleženci potrebujejo mobilne telefone

**OKOLJE**

V zaprtih prostorih

**NAVODILA**

Voditelj vnaprej pripravi predstavitev Mentimetra ali podobno predstavitev, pri čemer uporabi vprašanja, ki jih najdete v prilogah k tej dejavnosti, ali morda ustvari nova, odvisno od starosti udeležencev. Vprašanja v prilogah veljajo za udeležence, stare od 16 do 25 let.

Voditelj predstavi dejavnost in udeležence povabi, da poskenirajo kodo QR, ki jih vodi na Mentimeter ali podobno aplikacijo s kvizi. Moderator začne brati zgodbo. Vsak odstavek zgodbe ima ustrezno vprašanje o mentimetru, na katerega morajo udeleženci odgovoriti. Po branju odstavka moderator udeležencem da čas za odgovor na vprašanje, ovrednoti odgovore in navede pravičen odgovor.

Zgodba mora biti informativna in ne obsojujoča.



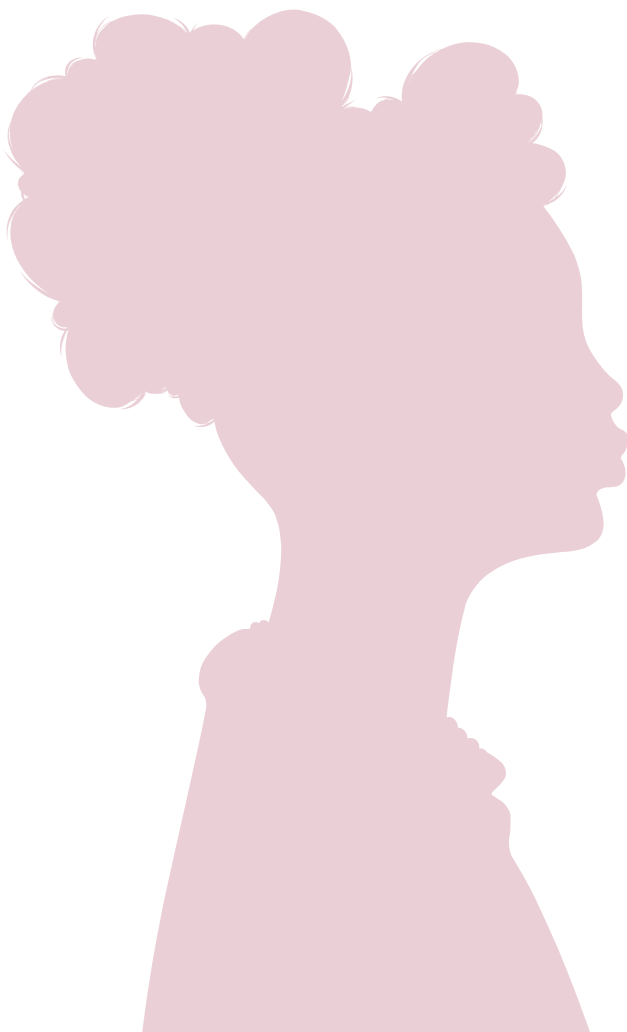
IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Ob koncu dejavnosti moderator udeležence prosi, naj individualno ocenijo svoje znanje o demokraciji, in jih spodbudi, naj se vključijo v demokratične akcije, da bi izboljšali svoje znanje in se aktivirali.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Zelo priporočljivo je, da Mentimeter pustite odprt in udeležencem ne pokažete tekočega procesa, temveč jim pokažete le končne rezultate posameznih vprašanj. Tako udeleženci ne bodo odgovarjali na vprašanja na podlagi odgovorov večine, kar bo zagotovilo natančnejše rezultate in odgovore.





PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Moderator vodi udeležence skozi predstavitev Mentimetra o zgodbi o demokraciji. Vsak odstavek je zasnovan tako, da se lahko udeleženci zberejo in poslušajo, nato pa ne glede na svoje zmožnosti znanja poskušajo pravilno odgovoriti na vprašanje, zastavljeno na Mentimetru.

Dobrodošli! Danes se bomo podali na potovanje po fascinantnem svetu demokracije. Gre za sistem upravljanja, ki je oblikoval narode, navdihoval revolucije in vplival na to, kako živimo skupaj v družbi. Začnimo z razmislekom o ideji demokracije in o tem, kako je bila razumljena skozi zgodovino.

Vprašanje št. 1. Kdo je izrekel to slavno izjavo? 'Demokracija je vladavina ljudstva, z ljudstvom in za ljudstvo.'

Nekdo je nekoč govoril o vladi, ki bo predstavljala ljudi in jim služila. Menil je, da oblast ne sme biti v rokah peščice, temveč v srcih in glavah ljudi. Njegove besede odmevajo skozi zgodovino in nas opominjajo, da je demokracija glas ljudstva, ki usmerja svojo vlado. Eden njegovih najbolj znanih citatov je postal simbol moči demokracije. Te besede je izrekel človek, ki je bil v svojih delih globoko zavezan ideji demokracije. Zanimivo je, da se beseda „demokracija“ v njegovih zbranih spisih pojavi le 137-krat. Vendar zanj nobena druga beseda ni izražala najbolj naravne, pravične in napredne oblike vladavine. Nekoč je dejal, da nič ne more biti „tako jasno resnično kot resnica demokracije“. Vendar ta resnica za časa njegovega življenja ni bila splošno sprejeta, saj ima demokracija dolgo in pogosto sporno zgodovino. Čeprav jo je zagovarjal, se je ideja demokracije razvijala skozi stoletja in ni bila vedno pozitivno ocenjena.

Vprašanje št. 2. Kje je bil prvič uporabljen izraz „demokracija“?

Pojem demokracije se ni pojavil kar čez noč. Pojavil se je v mestu, znanem po neverjetnih mislecih in filozofih. V 5. stoletju pred našim štetjem so njegovi prebivalci ustvarili obliko vladavine, v kateri so svobodni državljani neposredno sodelovali v procesih odločanja. Uporabili so izraz „demokratia“, ki pomeni „vladavina ljudstva“. V tistem času je bila ta zamisel, da namesto kraljev ali diktatorjev vladajo ljudje, radikalna. Za ta kraj lahko rečemo, da je bil pilotni program demokracije, ki se je začel v šestem stoletju pred našim štetjem, potem ko so navadni državljani rešili svoje mesto pred zasedbo špartanskih sil in dali politično oblast v roke ljudem. Vendar so bili številni misleci, kot sta zgodovinar Tukidid in filozof Platon, skeptični do prenosa nadzora nad mestom na ljudstvo, ki se je pogosto obnašalo kot množica. Platon svojim sodržavljanom ni dovolil, da bi odpustili usmrteve njegovega učitelja Sokrata, prepričan pa je bil tudi, da mnogi ljudje „ne poznajo pravega bivanja in v svojih glavah nimajo jasnih vzorcev pravičnosti, lepote in resnice“.

Kaj pa danes? Vprašanje #3. Ali je demokracija vrednota, na kateri temelji EU?

Po odgovoru na tretje vprašanje preberite to besedilo: „Demokracija je v sodobnem svetu še vedno močna sila. Eden najbolj znanih primerov je Evropska unija (EU), edinstvena politična in gospodarska unija 27 evropskih držav. Toda demokracija v EU ni le lep pojem, temveč je ena od temeljnih vrednot, na katerih temelji celotna Unija. Za EU demokracija pomeni zagotavljanje, da imajo njeni državljani vpliv na odločitve, ki vplivajo na njihovo življenje, bodisi z glasovanjem, zastopanjem ali pravicami.“

Vprašanje št. 4. Demokracija v EU je...

Če pogledamo EU, demokracija ni le abstraktna ideja - vsak dan je vidna v načinu delovanja EU. Vsak državljan EU ima na primer pravico, da izvoli svoje predstavnike v Evropski parlament, ki sprejema odločitve, ki vplivajo na milijone ljudi. Ta sistem zagotavlja, da EU ostaja odgovorna ljudem in njihovim potrebam. Evropski parlament je najbolj neposreden način izražanja demokracije v EU, saj predstavlja skupno voljo državljanov vseh držav članic. Na kakšne druge načine se poleg volitev kaže demokracija v EU?

Pravna država in človekove pravice: EU temelji na pravni državi, kar pomeni, da morajo vsi ukrepi in odločitve upoštevati uveljavljene zakone in pravne okvire. To zagotavlja, da so vsi državljani obravnavani enako in pravično ter da so temeljne pravice zaščitene. Te pravice so opisane v Listini EU o temeljnih pravicah, državljani pa se lahko obrnejo na evropska sodišča, če menijo, da so bile njihove pravice kršene.

Sodelovanje javnosti: EU spodbuja državljane k sodelovanju v demokratičnem procesu s posvetovanji, peticijami in javnimi obravnavami. V okviru evropske državljanske pobude lahko državljani predlagajo nove zakone EU, če zberejo zadostno podporo v državah članicah. To je močan primer, kako EU svojim državljanom omogoča neposredno vlogo pri oblikovanju politike EU.

Preglednost in odgovornost: Institucije EU morajo biti pri svojih postopkih odločanja pregledne. Dravaljani lahko dostopajo do informacij o tem, kako se sprejemajo odločitve, vzpostavljeni pa so tudi mehanizmi odgovornosti. Evropski varuh človekovih pravic na primer preiskuje pritožbe o nepravilnostih v institucijah EU ter zagotavlja, da EU deluje pošteno in pregledno.

Vključevanje državljanov v politike EU: EU se redno udeležuje javnih posvetovanj, da bi zbrala mnenja državljanov o novih zakonih, politikah in pobudah. Institucije EU občasno organizirajo odprte razprave, dogodke in forume, na katerih lahko državljani postavljajo vprašanja, predstavijo svoja mnenja in se izrečejo o različnih vprašanjih, ki zadevajo Unijo.

Vprašanje št. 5. Demokratična država je...

Najprej naj odgovorijo na vprašanje, nato pa predstavijo ustavo: Kaj omogoča delovanje demokracije? V vsaki demokraciji obstaja zbirka zakonov, ki usmerja delovanje vlade in zagotavlja zaščito pravic ljudi. Ti zakoni so pogosto zapisani v dokumentu, ki se imenuje ustava. Ustava je hrbtenica demokracije, saj določa pravice in odgovornosti vlade in državljanov ter zagotavlja, da nihče ni nad zakonom in da ima vsakdo možnost odločati o tem, kako je upravljan.

Vprašanje št. 6. Kaj po vašem mnenju naredi demokracijo odporno?

Vendar pa obstaja globlje vprašanje: Zakaj je demokracija trajna? Zakaj je odporna tudi v času krize ali negotovosti? Demokracija je uspešna, ker omogoča prožnost, sodelovanje in prilagajanje. Ljudem omogoča, da izrazijo svoje pomisleke, zamenjajo vodstvo ter sprejemajo odločitve na podlagi svojih vrednot in potreb. Sistem temelji na prepričanju, da se lahko ljudje, ko imajo moč odločanja, združijo in najdejo rešitve, tudi če je pot pred njimi nejasna.

Pomembno se je zavedati, da demokracija ni popolna - zahteva nenehno skrb, budnost in pripravljenost na izboljšave. Vendar odpornost demokracije izhaja iz ideje, da imajo ljudje kot kolektiv moč, da oblikujejo svojo prihodnost.

04

Evropska
unija

IME AKTIVNOSTI**L.I.E.? Življenje v Evropi****TEME IN VEŠČINE**

Komunikacija, demokratične vrednote, kritično mišljenje itd.

**OPIS AKTIVNOSTI**

L.I.E.? Življenje v Evropi je izkustvena igra, ki udeležencem omogoča, da spoznajo primere vsakdanjega življenja v Evropski uniji, nato pa lahko te primere razvrstijo glede na svoje prednostne naloge. Namen te izobraževalne igre je razvijati kritično mišljenje, dialog in zavestno izbiro. Vsak udeleženec se mora odločiti o svojih izbirah in prednostnih nalogah v zvezi s primeri iz vsakdanjega življenja v Evropski uniji.

**TRAJANJE**

1 ura

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

Neomejeno, posamezniki
ali skupine

**STAROST**

16+

**POTREBNO GRADIVO**

Svinčniki, pisala, karton, škarje, stativ, lepilo, flipchart, barvni karton A4, igralne karte

**OKOLJE**

Formalno in neformalno učenje, priložnostno učenje, v zaprtih prostorih in na prostem

**NAVODILA**

UČNI PRIPOMOČKI: **L.I.E.? Življenje v Evropi** je izkustvena igra, v kateri so na karticah prikazani primeri vsakdanjega življenja v Evropski uniji (gostovanje mobilnih telefonov, svoboda gibanja v EU, študij v EU, zelena infrastruktura, varstvo zasebnosti itd.) Igra se igra na tabli ali flipchartu, na katerem so prikazane kartice, oštevilčene od 1 do 10.

Koordinator udeležencem igre razdeli kartice s primeri iz vsakdanjega življenja v Evropski uniji in razloži, da mora vsak udeleženec kartice razvrstiti po prednostnem vrstnem redu in nato utemeljiti svojo izbiro.

L.I.E.? Življenje v Evropi daje udeležencem priložnost, da predstavijo svoje potrebe in želje v zvezi z življenjem v Evropski uniji ter na izkustven način izpostavijo prednosti vsakdanjega življenja v EU.

Igra poteka v naslednjih fazah:

1) Udeležencem se razložijo navodila in pravila igre ter določi časovni raspored. Pripravi se prostor za igro, udeleženci se razdelijo v skupine in razdeli se gradivo. (20 minut)

2) Udeleženci v skupinah ali posamično dobijo kartice s podobami vsakdanjega življenja v EU. Udeleženci jih preučijo in jih nato začnejo nameščati na tablo. Vrstni red, po katerem udeleženci postavljajo kartice, ni tako pomemben kot utemeljitev, ki jo bodo podali pozneje. (25 minut)

3) Koordinator prosi udeležence, da se spontano izrazijo o svojih izbirah in nato razmislijo o različnih scenarijih tako, da spremenijo vrstni red preferenc na karticah. (15 minut)

REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Namen te dejavnosti je bil izboljšati znanje mladih o Evropski uniji in njenih institucijah, njenem prispevku h kulturi, pravicah državljanov, ki živijo v EU, in prednostih življenja v EU ter o težavah, ki obstajajo v državah, ki niso del EU. Če ste stari med 15 in 30 let in vas zanima več informacij o Evropski uniji, je ta dejavnost namenjena prav vam. Na igriv, a poučen način boste pridobili kratke informacije o vrednotah, ki jih zastopa EU, o tem, kaj počnejo ljudje, ki živijo v njej, kaj je pomembno za državljane EU, kaj pridobimo z življenjem v EU in kaj lahko dosežemo.

Namen dejavnosti je, prvič, udeležence seznaniti z začetnimi informacijami o EU, njenem geografskem območju in znamenitostih ter, drugič, udeležencem pomagati razviti sposobnosti kritičnega razmišljanja, jih spodbuditi k prevzemanju pobud in spreminjanju odnosa do vprašanj, ki zadevajo družbo Evropske unije.

IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Ta dejavnost je večinoma individualna, prav tako so individualne tudi odločitve udeležencev. Koordinator udeležence povabi, da utemeljijo svoje izbire, in jih z vprašanji n usmerja, da o vsaki svoji izbiri razmislijo drugič in tretjič, da bi razvili več znanja in spretnosti kritičnega mišljenja.





PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Navodila:

„Na flipchart velikosti A3 sem nalepil kartice, ki prikazujejo osnovne primere iz mojega vsakdanjega življenja v Evropski uniji, in pojasnil svojo izbiro.“

L. I. E.?

LIVING IN EUROPE



SVOBODA POTOVANJA,
ŠTUDIJ, DELO



SVOBODA NAKUPA
VSEGA – POVSOD



ODPRAVA MEJNIH
NADZOROV



ZDRAVSTVENA
OSKRBA POVSOD



VEČ IN CENEJŠA
POTOVANJA



GOSTOVANJE – ENAKI
STROŠKI POVSOD



VARSTVO
ZASEBNOSTI



VARSTVO PRI
TRANSAKCIJAH



ZELENI IZDELKI
– ENERGIJSKA OZNAKA



VARSTVO MORJA
IN PITNE VODE

IME AKTIVNOSTI**Najdi me, če me lahko!****TEME IN VEŠČINE**

Komunikacija, demokratične vrednote, kritično mišljenje itd.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Udeleženci se lahko naučijo o zastavah in glavnih mestih držav članic Evropske unije ter o najpomembnejših znamenitostih v vsaki državi. Z igranjem te igre lahko udeleženci spoznajo pomembne znamenitosti v državah članicah EU in začnejo razmišljati o tem, zakaj sta Evropa in Evropska unija tako pomembni, zakaj se je EU razvila, kateri elementi so bistveni za oblikovanje dobrih medčloveških odnosov in koliko je pri vsem naštetem pomagal demokratični sistem.

**TRAJANJE**

2+ uri

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20-25 oseb, razdeljenih
v skupine po 5

**STAROST**

15+

**POTREBNO GRADIVO**

Svinčniki, pisala, papir A4, karton 1m2, škarje, stativ, lepilo, flipchart, barvni karton A4, kartice

**OKOLJE**

Formalno in neformalno učenje, priložnostno učenje, v zaprtih prostorih in na prostem

**NAVODILA**

Najdi me, če me lahko! je izkustvena, izobraževalna igra o zastavah in znamenitostih držav članic Evropske unije. Igra se na tabli ali flipchartu z zemljevidom Evrope.

Koordinator razdeli karte z zastavami in znamenitostmi držav članic Evropske unije med skupine igralcev. Razloži, da mora vsaka skupina pogledati zastave in znamenitosti na svojih karticah, na zemljevidu poiskati državo, ki ji pripadajo, in na zemljevid postaviti najbolj znano znamenitost države, npr. francoska zastava - Eifflov stolp.

Igro **Poišči me, če me lahko!** je mogoče tudi izboljšati, npr. tako, da udeleženci sami izdelajo in pobarvajo zastave držav, zemljevid obogatijo z znamenitostmi in kar koli drugega si koordinator ali udeleženci igre zamislijo.

Ta igra pomaga udeležencem spoznati geografsko območje Evrope, razumeti pomen uporabe zemljevida, določiti meje in lokacijo vsake države ter prepoznati države članice Evropske unije, njihove znamenitosti in zastave.

Igra poteka v naslednjih fazah:

- 1)** Udeležencem se razložijo navodila in pravila igre ter določi časovni raspored. Pripravi se prostor za igro, udeleženci se razdelijo v skupine in razdeli se gradivo. (30 minut)
- 2)** Vsaki skupini udeležencev se razdelijo kartice z zastavami in znamenitostmi. Udeleženci preučijo kartice, nato pa jih začnejo nameščati na zemljevid Evrope. Koordinator prosi udeležence, da izrazijo vse, kar vedo o državi članici, ki so jo določili, in/ali njenih znamenitostih. (1 ura)
- 3)** Sledi razprava, med katero se analizira, komentira in ocenjuje pridobljeno znanje. Vodja povabi udeležence, da delijo nove ugotovitve, ki so se pojavile med igro. S tem se poudari namen igre. (30 minut)

**REFLEKSIJA/RAZPRAVA**

Namen te dejavnosti je bil izboljšati znanje mladih o Evropski uniji in njenih institucijah, njenem prispevku h kulturi, pravicah državljanov, ki živijo v EU, in prednostih življenja v EU ter o težavah, ki obstajajo v državah, ki niso del EU. Če ste stari med 15 in 30 let in vas zanima več informacij o Evropski uniji, je ta dejavnost namenjena prav vam. Na igriv, a hkrati poučen način boste pridobili kratke informacije o vrednotah, ki jih zastopa EU, o tem, kaj počnejo ljudje, ki živijo v njej, kaj je pomembno za državljane EU, kaj pridobimo z življenjem v EU in kaj lahko dosežemo.

Namen dejavnosti je, prvič, udeležence seznaniti z začetnimi informacijami o EU, njenem geografskem območju in znamenitostih ter, drugič, pomagati udeležencem razviti sposobnosti kritičnega razmišljanja, jih spodbuditi k prevzemanju pobud in spreminjanju odnosa do vprašanj, ki zadevajo družbo Evropske unije.

**IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE**

S tem, ko je v središču dejavnosti zemljevid, ta izobraževalna igra ustvarja občutek, da vsi pripadamo istemu geografskemu prostoru. Cilj je ustvariti okolje, v katerem se udeleženci povežejo med seboj in spoznajo, da je Evropa enoten prostor, ki si zasluži naše zanimanje in prebivalcem omogoča aktivno sodelovanje v lokalni skupnosti in sčasoma v širšem merilu. Prepoznavnost in pomen kulturnih pomenikov in znamenitosti poudarja, kako ljudje iz vsake države prispevajo h kulturi in razvoju na evropski ravni.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Zastave držav EU



Belgija



Evropska unija



Češka Republika



Bolgarija



Danska



Luxembourg



Nemčija



Malta



Estonija



Madžarska



Irska



Nizozemska



Grčija



Avstrija



Španija



Poljska



Francija



Portugalska



Hrvaška



Slovenija



Italija



Romunija



Ciper



Slovaška



Latvija



Švedska



Litva



Finska



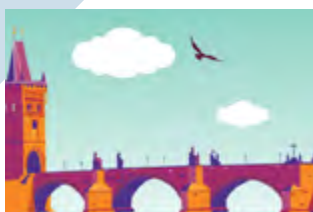
Belgija

To je »Atomium«. Zgrajen je bil leta 1958 za svetovno razstavo v Bruslju, glavnem mestu Belgije. Prikazuje molekulo železa, vendar 165 milijard krat večjo, kot je v resnici! Sestavljen je iz devetih okroglih krogel, povezanih s cevmi. Lahko greste v krogle ali pa se z dvigalom povzpnete na vrh in si ogledate ves Bruselj!



Bolgarija

Ali veste, kaj je »samostan«? To je kraj, kjer živijo in delajo »menihi«. Menihi častijo Boga, pomagajo bolnim in revnim ljudem ter skrbijo drug za drugega. Znan samostan v bližini Sofije, glavnega mesta Bolgarije, je »Rilski samostan«, poimenovan po menihu Ivanu. Pred stotinami let je živel sam v jami. Ivan je bil kasneje imenovan za »svetega Ivana« in mnogi ljudje zdaj obiščejo ta samostan, poimenovan po njem.



Češka

Kralj Karel IV. je leta 1357 ukazal zgraditi Karlov most, da bi glavno mesto Praga zaščitil pred sovražniki. Most je dolg 516 metrov in širok 10 metrov, ima 16 lokov in 30 kipov svetnikov. Če kdaj obiščete Prago, bodite pozorni na psa v eni od plošč na mostu: drgnjenje po njem naj bi prineslo srečo!



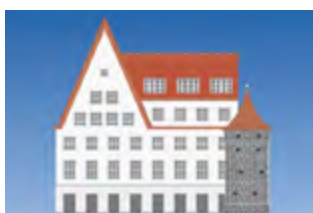
Danska

To barvito пристanišče se imenuje »Nyhavn«, kar v danščini pomeni »novo pristanišče«, v resnici pa je to staro pristanišče glavnega mesta Danske, København. Pristanišče je polno svetlo obarvanih mestnih hiš, trgovin, kavarn in restavracij iz 17. in začetka 18. stoletja ter številnih zgodovinskih lesenih ladij.



Nemčija

Brandenburška vrata v Berlinu, zgrajena leta 1788, so ena najbolj znanih znamenitosti v Nemčiji. Zaprli so jih leta 1961, ko je bil zgrajen berlinski zid, ki je ločeval Vzhodno in Zahodno Nemčijo. Ko je bil zid leta 1989 porušen in se je država ponovno združila, je znova postal vhodna vrata v eno najelegantnejših avenij v mestu in simbol Estonije.



Estonija

Talin je glavno mesto Estonije, njegovo staro mestno jedro pa je eno najbolj ohranjenih v Evropi. Talin pa je tudi sodoben. Morda ste že slišali za »Silicijevo dolino« v Kaliforniji v Združenih državah Amerike? Tam so se začela podjetja, kot sta Google in Facebook. No, Talin pogosto imenujejo »Silicijeva dolina Evrope«, ker tam dela veliko računalniških strokovnjakov.



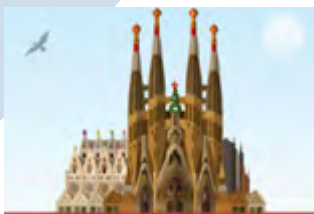
Irska

Moherski klifi v irski grofiji Clare so čudež narave. Raztezajo se v dolžino 14 kilometrov in jih vsako leto obiše približno 1,5 milijona ljudi, ki si želijo ogledati skalne formacije, rastline, ptice in druge divje živali. Ste že videli film Harry Potter in polkrvni princ? Moherski klifi se pojavljajo v njem ... pogledajte si še enkrat, ko si ga boste naslednjič ogledali, in poskusite jih opaziti!



Grčija

Akropola je visok skalnat hrib v Atenah, glavnem mestu Grčije, na katerem je bilo zgrajenih veliko starodavnih templjev. Uporabljali so jih kot zatočišče za prebivalce Aten, če je bilo mesto napadeno. Partenon je največji tempelj in je bil zgrajen za Ateno, grško boginjo modrosti. Mesto Atene je dobilo ime po njej.



Španija

Dela na gradnji cerkve Sagrada Família (Svete družine) v Barceloni so se začela leta 1882, vendar niso bila nikoli dokončana in še vedno trajajo. Zasnoval ga je slavní arhitekt Antoni Gaudí in naj bi bil dokončan leta 2026, 100 let po Gaudíjevi smrti.



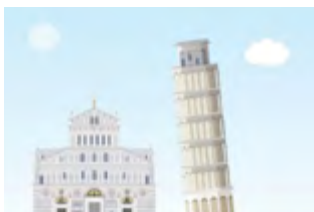
Francija

Eifflov stolp v Parizu je eden najbolj znanih spomenikov na svetu. Poimenovan je po Gustavu Eifflu, ki je stolp zgradil za svetovno razstavo, ki je bila leta 1889 v Parizu. Do leta 1928, ko je bila zgrajena stavba Chrysler Building v New Yorku, je bil Eifflov stolp najvišja umetna zgradba na svetu.



Hrvaška

Streha cerkve sv. Marka v hrvaški prestolnici Zagreb je znana po svoji barvitosti: prikazuje »grb« nekdanjih kraljestev Hrvaške, Slavonije in Dalmacije ter grb Zagreba, ki je bel grad na rdečem ozadju. »Grb« je slika, sestavljena iz različnih vzorcev, včasih z levi in zmaji, in je bila zelo priljubljena v starih časih, zlasti naslikana na ščite, ko so vojaki šli v vojno. Številne bogate družine so imele svojo sliko in nekateri ljudje jo uporabljajo še danes.



Italija

Pisa je mesto v Italiji, kjer so leta 1173 začeli graditi zvonik. Ko pa so gradbeniki prišli do drugega nadstropja, se je stolp začel pogrezati in nagibati. Od takrat je ostal takšen! Ko se prepričajo, da se stolp ne bo zrušil, se obiskovalci lahko ponovno povzpnejo po 294 stopnicah na vrh stolpa.



Ciper

Cerkev Agios Lazarus v Larnaki na Cipru je bila zgrajena pred približno 1200 leti nad grobom svetega Lazarja. Lazar je bil mož, ki je živel v istem času kot Jezus. Ko je Lazar umrl, naj bi ga Jezus obudil v življenje. Kasneje v svojem življenju je Lazar odšel na Ciper in postal njegov prvi škof (zadolžen za ljudi, ki vodijo cerkve) in »zavetnik« (posebni zaščitnik) Larnake.



Latvija

Ta »Hiša Črnoglavcev« stoji v starem mestnem jedru Rige, glavnega mesta Latvije. Zgrajena je bila v 14. stoletju, uničena v drugi svetovni vojni in obnovljena leta 1995. Ime je dobila po skupini neporočenih trgovcev in ladjarjev, ki so tam prirejali številne pojedine in zabave. Tradicija postavljanja božičnega drevesca naj bi se začela, ko so Črnoglavci postavili drevo in v božičnem času peli in plesali okoli njega.



Litva

Gediminski stolp je edini ohranjeni del zgornjega gradu v litovski prestolnici Vilni. Dokončan je bil leta 1409. Legenda pravi, da je veliki vojvoda Gediminas po enodnevnem lovu sanjal, da se je na vrhu hriba, kjer je lovil, pojavil velik železni volk in začel tuliti kot sto volkov! Ko je te sanje povedal čarovniku, mu je bilo rečeno, da to pomeni, da bi moral tam zgraditi mesto, ki bo kasneje postalo veličastno in svetovno znano mesto.



Luksemburg

Trdnjava Thüngen, zgrajena leta 1732, je bila del obzidja okoli mesta Luksemburg, da bi ga zaščitila pred napadi. Znana je tudi kot »Trije želodi« zaradi treh zlatih želodov na vrhu vsakega stolpa. Trdnjavo je obdajal tudi globok jarek in do nje je bilo mogoče priti po dolgem podzemnem skalnem jarku. Danes se uporablja kot muzej.



Madžarska

Ta veličastna stavba je dom madžarskega parlamenta v Budimpešti. Stoji na bregovih Donave, druge najdaljše reke v Evropi. »Parlament« je kraj, kjer se ljudje srečujejo, da bi se pogovarjali in odločali, kako se stvari v državi lotiti: na primer gradnja cest, kaj poučevati v šoli, skrb za podeželje. Je tako velika, da je za njeno gradnjo potrebovalo približno 100.000 ljudi, pri čemer so uporabili 40 milijonov opek, pol milijona dragih kamnov in celo 40 kilogramov zlata!



Malta

Katedrala svetega Janeza v prestolnici Valletta, odprta leta 1577, je posvečena svetemu Janezu Krstniku, ki je dobil ime po tem, da je bil on tisti, ki je krstil Jezusa Kristusa. Številni prizori v katedrali prikazujejo življenje svetega Janeza, vključno z bogato okrašenim stropom in oltarjem.



Nizozemska

Vas Kinderdijk (kar pomeni »otroški nasip«) se nahaja v provinci Južna Holandija. Nasip je nekaj, kar se zgradi za povračilo zemlje, ki bi bila sicer pod vodo, na primer ob morski obali. Okoli leta 1740 so Nizozemci zgradili teh 19 mlinov na veter, da bi ohranili nižje ležeča zemljišča suha in preprečili poplave.



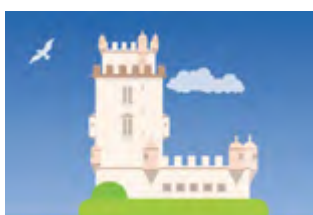
Avstrija

Avstrija ima veliko gora. Večina jih je v gorovju, imenovanem Alpe, ki je tako ogromno, da pokriva tudi dele drugih držav. Najvišja gora v Avstriji se imenuje »Großglockner«. Te gore so pozimi prekrte s snegom, zato ljudje radi hodijo smučat v Avstrijo!



Poljska

Z višino 237 m je »Palača znanosti in kulture« v poljski prestolnici Varšavi najvišja stavba v državi. Zgrajena je bila leta 1955 in gosti gledališča, muzeje in kino. Leta 2000 so stavbi dodali »ura tisočletja«. Njen sekundni kazalec je dolg skoraj 4 metre!



Portugalska

»Belemski stolp« je simbol časa, ko je Portugalska pošiljala raziskovalce odkrivati nova ozemlja. Zgrajen je bil leta 1519, stoji na obali reke Tajo in je bil uporabljen za zaščito prestolnice Lizbone.



Romunija

Grad Bran, ki se nahaja v Transilvaniji, regiji Romunije, je najbolj znan kot »grad grofa Drakule«. Čeprav je vampirski grof obstajal le v romanu, ga je v resnici navdihnila resnična oseba, Vlad Nabijalec na kol, in ta grad – ki ga Vlad verjetno sploh ni nikoli obiskal – je zelo podoben opisu gradu v romanu.



Slovenija

Blejsko jezero v severozahodnem delu Slovenije je zelo priljubljena turistična destinacija. Na otoku v jezeru je več stavb, najbolj obiskana pa je cerkev Marijinega vnebovzetja. Verjame se, da mladoporočencema prinaša srečo, če novi mož svojo nevesto nosi po 99 kamnitih stopnicah cerkvenega zvonika.



Slovaška

Bratislavski grad, ki stoji na hribu visoko nad reko Donavo, izvira iz 9. stoletja. Skozi leta je bil deležen številnih preureditev in je bil celo poškodovan v velikem požaru leta 1811. Grad ima štiri krila, vsako s stolpom na vrhu. Nekoč so bili v jugozahodnem stolpu shranjeni madžarski kronski dragulji. To pa zato, ker so Slovaški nekaj časa vladali Madžari.



Švedska

Ericsson Globe, oblikovan kot ogromna žogica za golf, je največja polkrogelna (kar pomeni „polkrogelna“) stavba na svetu. Odprta je bila leta 1989 in je notranja arena, ki se uporablja za hokejske turnirje, predstave in rock koncerte. Ponoči je osvetljena in jo je mogoče videti kilometre daleč!



Finska

Helsinška katedrala z visoko zeleno kupolo in štirimi manjšimi kupolami je postala simbol mesta. Je tudi znamenitost za tiste, ki prihajajo po morju. Zgrajena je bila leta 1852 kot poklon carju Nikolaju, ko je bila Finska del Rusije.



IME AKTIVNOSTI**RescEU soba pobega****TEME IN VEŠČINE**

Izobraževanje o prednostih Evropske unije za državljane EU in delovanju institucij EU.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Udeleženci se zberejo v prvi sobi, kjer jim vodja igre predstavi scenarij in pravila sobe pobega. Skupina bo imela 60 minut časa, da reši osem ugank v sobi pobega in doseže cilj, določen v scenariju. Uganke si sledijo ena za drugo in z napredovanjem udeležencev se težavnost ugank povečuje. Skupno je 5 različnih sob (prva je namenjena le uvodu), izkušnja pa se konča z zaključnim poročilom, med katerim vodja igre vodi razpravo z udeleženci, da bi utrdil njihovo znanje.

**TRAJANJE**

2–4 ure

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20–30

**STAROST**

16–25

**POTREBNO GRADIVO**

Aktivnost je razdeljena na različne prostore.

Soba 1:

Uvod: 1 vreča kock Lego na skupino; 1 barvni kos blaga na udeleženca za označevanje ekip.

Soba 2:

- **Sestavljanke 1:** natisnjen in laminiran zemljevid EU, izrezan po območjih; kuverte; trajni svinčnik; prozoren list z narisanim obrisom Evrope; lepilni trak za lepljenje sestavljanke in branje besede na zadnji strani; ključavnica s 4 števkami; škatla (ali podobna posoda).
- **Sestavljanke 2:** časovna os, izdelana iz velike kartice; barvni markerji; natisnjene in laminirane fotografije; Velcro; natisnjen ali narisani rebus; natisnjena slika kovanca z napisano namigom na hrbtni strani.

Soba 3:

- **Sestavljanke 3:** Škatla oz. zaklenjena posoda s kombinacijo; natisnjeni letaki z vprašanji in ustreznimi odgovori na okoljsko temo; svetilka; ključ, ki odpira ključavnico, v kateri so deli za sestavljanke 4; papirnati trak; listi papirja in pisalo.
- **Uganke 4:** tiskanje in laminiranje slik; škatla/ predal/ drugo, ki se odpre s ključem in v katerem so lažni telefoni; natisnjena navodila, ki se dajo skupaj z laminiranimi slikami v škatlo/ predal; obojestransko lepilo za lepljenje slik na steno ali tla; pisalo in listi papirja; rešitve ugank; papirnati potni list; natisnjeni emoji (kakec in srce) s trakovi.
- **Uganke 5:** uniforma mejnega policista in njeni sestavni deli (tudi lažni policijski klobuk in sončna očala so dovolj); papirnati potni list, natisnjen na srednje težkem ali težkem kartonu; splošni žig s črnilom; miza in stol (ne kupujte, na voljo morata biti na kraju

samem); kartice s števkami, ki jih bo razdelil mejni policist; natisnjena carinska vprašanja in odgovori.

Prostor 4:

- **Uganka 6:** ovojnica za križanko - format A4; natisnjena križanka A4 ali A3; list z rimanimi namigi za prilepitev na ovojnico; knjiga, ki predstavlja listino o pravicah; natisnjen list kot naslovnica knjige; lepilni trak za pritrditev naslovnice na knjigo; trak ali vrvica za zaprtje knjige; pisala za reševanje križanke; naslednji list z namigi.
- **Uganka 7:** Osebne izkaznice, natisnjene na debelem kartonu A3 ali A2; osebni podatki, natisnjeni na listih A6 ali A5 debelega kartona za dopolnitev osebnih izkaznic; obojestranski velcro; 1 vrečka kock Lego na skupino, ki vsebuje eno opeko na udeleženca.
- **Sestavljanke 8:** kocke Lego; suknjič znanstvenika; večsvetlobna svetilka ali zvočni učinek sirene.

Razprava: Dixit namizna igra



OKOLJE

V notranjem prostoru, po možnosti s šestimi različnimi prostori.



NAVODILA

Uvod

Soba 1:

Dejavnost se začne v prvi sobi, ki je namenjena uvodu. Udeleženci vstopijo v slabo osvetljeno sobo s postapokaliptičnim vzdušjem. Vodja igre razloži scenarij: piše se leto 2030 v alternativni dimenziji. Volitve v EU leta 2024 so bile neuspešne, kar je povzročilo razpad EU, kaos po vsej celini in globalne posledice. Znanstvenik je ustvaril tesseract, da bi obnovil EU, vendar je bil sabotiran in je izginil. Udeleženci so edini, ki lahko rešijo ta svet.

Vodja igre vsaki skupini igralcev podari 1 vrečko kock Lego, ki jih sestavljajo po vsej sobi pobega, da bi izpolnili nalogo. Vsak udeleženec prejme kos blaga, ki si ga zaveže okoli roke, da se prepozna kot zaveznik. Ko so navodila izpolnjena, se začne pustolovščina!

Soba 2:

Udeleženci vstopijo v sobo in najdejo zaklenjeno škatlo s prozornim listom, na katerem je narisana obris Evrope. Vodja igre razloži, da so v tej dimenziji meje Evrope izbrisane in zemljevidi niso več znani. Udeleženci morajo za nadaljevanje obnoviti zemljevid.

Uganka 1: Geografija

Rešite drobna vprašanja (ki jih določi vodja igre), da dobite kodo za odklepanje škatle. V škatli so trije namigi, ki vodijo do skritih ovojnic s koščki zemljevida (npr. pod mizami, za vrati). Ko najdete vse dele, sestavite zemljevid na prozornem listu. Z lepilnim trakom pritrdite kose, ga obrnite in odkrijte besedo „STORIA“ (Zgodovina), ki vodi do naslednje uganke.

Uganka 2: Zgodovina in kultura

Na steni je časovnica s ključnimi datumi EU. Udeleženci povežejo slike dogodkov, ki so bile predložene, s pravilnimi datumi. Za vsako sliko je kratek opis. Rešite rebus, da razkrijete stavek: Poiščite kovanec na steni. Poiščite sliko kovanca, ki ima na hrbtni strani napis: Poiščite polje, v katerem se nahaja namig, dragoceno gradivo, ki ga zagotavlja odgovor. Z letnico ustanovitve EU kot ključem odklepajte resnico in jo osvobodite.

Cilj: Rešite uganke in poiščite naslednjo namig, da bi napredovali v igri!

Soba 3:

Ob vstopu si udeleženci ogledajo videoposnetek izpada elektrike v Rimu. Vodja igre razloži, da je zaradi pomanjkanja sredstev za obnovljive vire energije infrastruktura propadla. Naloga je ponovno vzpostaviti svetlobo in nadaljevati z delom.

Uganka 3: Energija in svetloba. Cilj: obnovite svetlobo z iskanjem skrite svetilke/lampe. Čaka vas zaklenjena škatla s kombinacijo. Namigi, potrebni za njeno odprtje, so raztreseni po sobi v obliki vprašanj, povezanih z energijo (npr. obnovljivi viri energije, energetska učinkovitost). V škatli so mešani lističi z vprašanji in odgovori. Igralci morajo povezati pravilne pare. Vsako pravilno ujemanje razkrije črko, ki se glasi SVETLOBA. Igralci poiščejo skrito svetilko ali svetilko. Ključ, ki je prilepljen nanjo, odklene drugo škatlo, v kateri je gradivo za sestavljanke 4.

Uganka 4: Svoboda izražanja in obveščanja. Cilj: Prepoznajte resnične in lažne novice, da si prislužite potni list. Nastavitev: prikažeta se dve tabli z emotikoni (❤️ za resnične in 🐞 za lažne novice). Udeleženci poiščejo ponarejene pametne telefone z natisnjenimi novicami. Rešitev: Udeleženci se odločijo, da bodo v času, ko so na voljo, uporabljali novinarske novice: Udeleženci razvrstijo novice tako, da resnične zgodbe pripišejo na ❤️, lažne pa na 🐞. Ko so zgodbe pravilno razvrščene, njihove začetne črke tvorijo kodo. S pravilno šifro si igralci prislužijo potni list, ki jih pripelje do uganke 5.

Uganka 5: Svoboda gibanja. Cilj: premagati carinsko kontrolno točko in odkleniti naslednjo sobo. Postavitev: maketa carinske postaje z mejnim uradnikom in vodjo igre. Udeleženci izročijo svoj potni list, da ga potrdijo. Izziv: odgovarjajte na vprašanja in si prislužite številke telefonske številke. Pokličite številko in pridobite dovoljenje za prehod meje.

Po odobritvi se udeleženci odpravijo v naslednjo sobo, kjer jih čaka uganka na temo demokracije.

Soba 4:

Uganka 6: Demokracija in evropske vrednote. Cilj: rešiti križanko o vrednotah EU in odkleniti skrito namig za naslednji izziv. Setu p: pripravite knjigo, ki predstavlja Listino o pravicah. V knjigi skrijte namig (npr. simbol, ki vodi do pravilnega polja za naslednjo uganko). Knjigo zavežite s trakom, da preprečite dostop do nje, dokler uganka ni rešena. Udeleženci najdejo zapečateni ovojnico, v kateri je križanka. Reševanje uganke razkrije stavek Listina o pravicah. Ko jo napišejo na naslovnico knjige, razvežejo trak in knjigo odprejo. V notranjosti odkrijejo simbol. Simbol se ujema z eno od več škatel v sobi. Prava škatla vsebuje elemente za sestavljanke 7.

Uganka 7: Institucije EU in osebne izkaznice. Cilj: obnovite osebne izkaznice institucij EU. Postavitev: Na steno ali mizo postavite nepopolne osebne izkaznice. Udeleženci uporabijo ploščice iz prejšnje uganke, da dopolnijo osebne izkaznice. Za vsako pravilno izpolnjeno kartico prejmejo zapečateni vrečko s koščki sestavljanke 8. Vsak udeleženec dobi eno vrečko. Stopnjo težavnosti lahko prilagodite tako, da vnaprej namestite nekaj ploščic ali jih pustite več, da jih igralci sestavijo.

Uganka 8: dimenzionalni ključ. Cilj: iz zbranih kosov sestavite „dimenzionalni ključ“ in ga aktivirajte s sporočilom, ki ga ustvari ekipa. Postavitev: V sobi je lik (ali pismo) znanstvenika, čigar „teserakt“ je bil uničen. Zbrane vrečke vsebujejo edinstvene gradbene elemente za ključ. Udeleženci sestavijo dimenzijski ključ z uporabo vseh kosov, s čimer zagotovijo sodelovanje. Ko je ključ sestavljen, ga aktivirajo s „čarobno formulo“: napišejo in preberejo kratko sporočilo o pomenu glasovanja in sodelovanja v EU. Vodja igre sproži posebne učinke (luči, zvoke), ki pomenijo uspeh.

S tem se zaključi soba pobega, ki slavi vrednote EU in timsko delo!

Udeleženci se odpravijo v zadnjo sobo, kjer se pogovorijo z namizno igro Dixit.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Razprava poteka z uporabo družabne igre Dixit. Udeleženci s pomočjo slik, ki so na voljo v igri, razmišljajo o tem, kaj so se naučili in kaj so občutili med igro.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Čas je bistvenega pomena. Če se skupina zatakne pri uganki, ji lahko pomagata, vendar ji ne smete dati odgovora v celoti.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE



Prenesite datoteke

IME AKTIVNOSTI**Evropa: biti ali ne biti****TEME IN VEŠČINE**

Komunikacija, demokratične vrednote, kritično mišljenje itd.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Izobraževalna igra **Evropa: biti ali ne biti** je še posebej uporaben pripomoček za vsakega učitelja. Prav tako je enostavna za uporabo, saj od udeležencev ne zahteva posebnega znanja ali predhodnih izkušenj v zvezi z obravnavanimi vprašanji, prav tako pa od učitelja ali koordinatorskega dejavnosti ne zahteva posebne priprave. Njegov cilj je razvijanje sposobnosti kritičnega mišljenja s pridobivanjem znanja in razmišljanjem o pravicah državljanov Evropske unije.

Udeleženci svobodno delijo že obstoječe znanje o vsaki temi v obliki možganske nevihte. Pogosto so pojmi, omenjeni v igri, lahko le malo ali nič povezani s temami, vendar se med tem procesom zbirajo ideje, ki se lahko uporabijo v poznejši fazi igre ali razprave, ki se lahko pojavi.

To igro običajno igra skupina mladih s koordinatorskim, lahko pa se izvaja tudi v podskupinah štirih ali petih oseb, kar olajša usklajevanje in izboljša rezultat dejavnosti.

**TRAJANJE**

2-4 ure

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20-25 oseb, razdeljenih
v skupine po 5

**STAROST**

15+

**POTREBNO GRADIVO**

Svinčniki, pisala, papir A4, karton 1m², škarje, stativ, lepilo, flipchart, barvni karton A4, kartice

**OKOLJE**

Formalno in neformalno učenje, priložnostno učenje, notranji in zunanji prostor

**NAVODILA**

Izobraževalna igra **Evropa: biti ali ne biti** je izkustvena igra o Evropi. Igra se na tabli ali flipchartu, razdeljenem na dve strani (biti/ne biti).

Koordinator ekipam udeležencev razdeli igralne kartice in razloži, da so na njih prikazane ideje, vrednote, institucije, pravice, koristi in dosežki Združene Evrope (**biti**). Koordinator nato razloži, da paket kart vsebuje tudi karte, ki prikazujejo situacije, politike in prakse, ki niso v skladu z evropskim procesom (**ne biti**).

Udeleženci posamično položijo kartice, ki so povezane s pravicami, praksami, vrednotami, dosežki in koristmi, ki izvirajo iz evropske združitve, na stran naj bo.

Udeleženci posamično postavijo kartice, ki NISO povezane z Evropo, njenimi vrednotami in praksami, na drugo stran (naj ne bo).

Splošni cilj vsakega udeleženca in same igre je pridobiti predhodno, a popolno sliko o Evropi, Uniji in institucijah EU ter postati aktiven član EU kot državljani prihodnosti.

Igra **Evropa: biti ali ne biti** se lahko razvije tudi kot namizna različica na 1 m² kartona in se igra z več ekipami.

Igra se igra v naslednjih fazah:

- 1)** Udeležencem se razložijo navodila in pravila igre ter določi časovni raspored. Pripravi se prostor za igro, udeleženci se razdelijo v skupine in razdeli se gradivo. (1 ura)
- 2)** Vsaki skupini udeležencev se razdelijo kartice. Udeleženci jih preučijo, nato pa jih začnejo nameščati na pravo stran flipcharta ali table. Ni pomembno, ali udeleženci poznajo temo na določeni kartici ali ne - cilj je, da se spomnijo svojega ustreznega že obstoječega znanja in/ali da postavljajo vprašanja in sodelujejo v dialogu. Koordinator od udeležencev zahteva, da se o določeni temi izrazijo hitro, z nekaj besedami ali kratkimi stavki, sam pa se vmešava le po potrebi. Na tej stopnji so dovoljeni komentarji ali opažanja, da udeleženci bolje razumejo teme, prikazane na karticah. (1 ura)
- 3)** Sledi razprava, med katero se analizira, komentira in ocenjuje pridobljeno znanje. Moderator povabi udeležence, da delijo nove ugotovitve, ki so se pojavile med igro. S tem se poudari namen igre. (30 minut)
- 4)** Na koncu udeleženci ocenijo izkušnjo, vključno z znanjem in izkušnjami, ki so jih cenili, ter težavami, na katere so naleteli. S primerjavo idej, ki so jih imeli pred igranjem igre in po njem, razpravljajo o spremembah, ki so se pojavile v znanju, občutkih, vrednotah itd. (30 minut)



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Namen te dejavnosti je bil izboljšati znanje mladih o Evropski uniji in njenih institucijah, njenem prispevku h kulturi, pravicah državljanov, ki živijo v EU, in prednostih življenja v EU ter o težavah, ki obstajajo v državah, ki niso del EU. Če ste stari med 15 in 30 let in vas zanima več informacij o Evropski uniji, je ta dejavnost namenjena prav vam. Na igriv, a poučen način boste pridobili kratke informacije o vrednotah, ki jih zastopa EU, o tem, kaj počnejo ljudje, ki živijo v njej, kaj je pomembno za državljane EU, kaj pridobimo z življenjem v EU in kaj lahko dosežemo.

Namen dejavnosti je, prvič, udeležence seznaniti z začetnimi informacijami o EU, njenem geografskem območju in znamenitostih ter, drugič, pomagati udeležencem razviti sposobnosti kritičnega razmišljanja, jih spodbuditi k prevzemanju pobud in spreminjanju stališč do vprašanj, ki zadevajo družbo Evropske unije.

IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Z igranjem te izobraževalne igre udeleženci razvijejo novo znanje o Evropski uniji ter se spomnijo na dosežke EU in koristi, ki izhajajo iz sobivanja v njej. Igra tudi krepi občutek pripadnosti skupini. Med dejavnostjo udeleženci običajno postavljajo številna vprašanja, kar pomeni, da se mora koordinator vnaprej pripraviti, da bo lahko odgovarjal na različna vprašanja. To pa je tudi namen dejavnosti - ustvariti vprašanja in odgovoriti na vsa, da bi se razvila razprava, osredotočena na Evropsko unijo. Udeleženci se lahko ne strinjajo glede tega, na katero stran table je treba postaviti številne kartice. Tu lahko koordinator poudari duh demokracije, ki vlada v Evropi.

PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE



NEDOLŽEN DO
DOKAZANE KRIVDE



OSNOVNO NAČELO
JE DEMOKRACIJA



OSNOVNO NAČELO JE
MIR ZA EU - NE VOJNI



EU SPOŠTUJE
ČLOVEKOVE PRAVICE



JAVNO IN BREZPLAČNO
ZDRAVSTVENO VARSTVO
POVSOD ZA VSE



KORUPCIJA IN LAŽI
SOVRAŽNIKI DEMOKRACIJE



PRAVIČNA
TRGOVINA – ZAŠČITA
MIKROPROIZVAJALCEV
– TRAJNOST



POVEZOVANJE
Z EVROPSKO
SOLIDARNOSTNO ENOTO



VPLETENOST VOJSKE
V POLITIKO DRŽAVE



POSLOVNEŽI ALI
POLITIKI?



ŠTEVILNE PRILOŽNOSTI
V PROGRAMIH ERASMUS+



EVRO ZA
LAŽJE POSLOVANJE



IZVAJANJE
SMRTNE KAZNI



VREDNOST ENAKOSTI
– NE DISKRIMINACIJI



NAČELO RAZLIČNOSTI



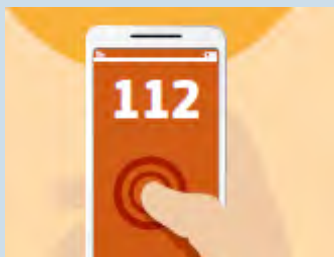
EU JE ZATOČIŠČE
– SOLIDARNOST



VEČNO ISTA VLADA
Z VOLITVAMI ALI
BREZ NJIH



VSAK DRŽAVLJAN LAHKO
POŠILJA PISMA V JEZIKU
SVOJE DRŽAVE IN EU



V NUJNIH PRIMERIH
POKLIČITE NA
ŠTEVILKO 112



NOBEN ZID
NE BO VEČ LOČEVAL
LJUDI (9/11/1989)



ZAPRTE MEJE
V EVROPI



PREDLAGAM ZAKON
Z 1 000 000 PODPISOV



S SCHENGENSKO
KONVENCIJO NIMAMO
MEJNIH KONTROL



ŠČITIM OKOLJE
Z OMREŽJEM NATURA 2000
- ZAVAROVANA OBMOČJA



MOJ GLAS ŠTEJE
NA ULICAH



LAHKO DELAM
KJER KOLI V EU



LAHKO SODELUJEM
V POLITIKI



NACISTIČNE
STRANKE V EU



ŽENSKES NIMAJO
ENAKIH PRAVIC



VSI LJUDJE
ZDRUŽENI SKUPAJ



LGBTQ SKUPNOSTI
NISO PODPRTE



TURISTI – POTNIKI
PROSTO POTUJEJO



DRŽAVE ZUNAJ EU SO
PODPISALE ZELENE
SPORAZUME!



DRŽAVE SE MORAJO
DOGOVORITI
DEMOKRATIČNO – VRH
PRESEDNIKOV VLAD



SPREMLJANJE – VARSTVO
ZASEBNOSTI



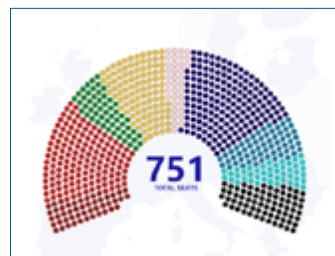
LAŽNE NOVICE
DEZINFORMACIJE IN
NADZOR NAD MEDIJI



POLITIČNE „IGRE“ V EU



VELIKO JEZIKOV V EU
– MULTIKULTURA



PLURALIZEM
V EVROPSKEM
PARLAMENTU



ZAŠČITA DELAVCEV PRED
BREZPOSELNOSTJO



POŠILJAM SVOJ
ŽIVLJENJEPOVSOD
V EU



LAHKO ŠTUDIRAM KJER
KOLI V EU



V DRŽAVAH EU DRŽAVLJANI
NA REDNIH VOLITVAH
IZBIRAJO SVOJO VLADO



CILJ EVROPSKE
UNIJE JE ŠIRITEV



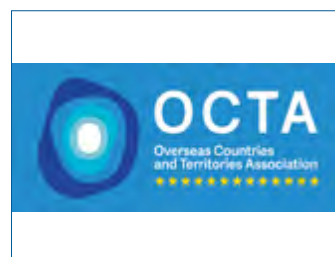
MEDIJI SO
POD NADZOROM



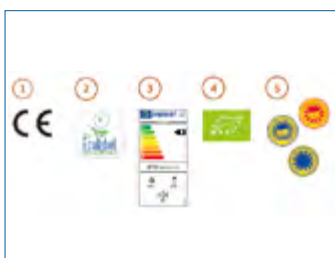
POTOVALNA KARTICA
– DiscoverEU



GOSTOVANJE – NIZKI
STROŠKI IN POGOVORI
POVSOD V EU



DRŽAVE EU DALEČ
OD EVROPE



VARNO NAKUPOVANJE
– JAMSTVO ZA IZDELKE

05

Identiteta in spoštovanje

IME AKTIVNOSTI**Gradnja varnega prostora****TEME IN VEŠČINE**

Vzajemno spoštovanje in nediskriminacija

**OPIS AKTIVNOSTI**

Če so vsi mlajši od 25 let in med njimi ni velikih starostnih razlik, lahko skupina ljudi vseh starosti spozna drug drugega.

Dejavnost spodbuja medsebojno spoštovanje in preprečevanje diskriminatornega vedenja v skupini ljudi, preden začnejo delati na skupnih dejavnostih. Preventivni potencial dejavnosti temelji na pripravljenosti udeležencev, da delijo z drugimi, na anonimnosti in na strahovih, ranljivosti ali volji udeležencev, tako da se preostali člani skupine zavedajo tem, vedenj ali odnosov, ki bi lahko prizadeli občutljivost drugega člana skupine.

**TRAJANJE**

30 minut

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

9–50

**STAROST**

14+

**POTREBNO GRADIVO**

Reklamni panoji, barvni markerji

**OKOLJE**

V prostoru ali na prostem, v prostornem okolju, kjer ni ničesar, kar bi lahko oviralo prosto gibanje udeležencev po prostoru.

**NAVODILA**

KORAK 1: Udeleženci se sprehodijo po prostoru. Ko se oglasi znak za postanek, udeleženci oblikujejo majhne skupine po 3 ali 4 osebe. Vsak član skupine mora povedati svoje ime, od kod prihaja, eno stvar, ki jo rad počne, in eno stvar, ki jo želi povedati o sebi. Vsak trenutek izmenjave traja 5 minut. Ta korak se ponovi trikrat, udeleženci pa naj vsakič spoznajo druge ljudi.

KORAK 2: Varen prostor: kaj je potrebno, da ustvarimo svoj varen prostor? Možganska nevihta v majhnih skupinah kot odgovor na to spodbudo in oblikovanje „VARNE STENE“, kjer so zapisane vse ključne besede/fraze iz vsake skupine, ali oblikovanje PRAVIL dogodka za zagotovitev varnega prostora.

(Možnost za naprednejše udeležence): uporabite vprašanje „Kako ustvarim varen prostor?“, da spodbudite vse, da delijo, kako se obnašajo, da ustvarijo varen prostor.



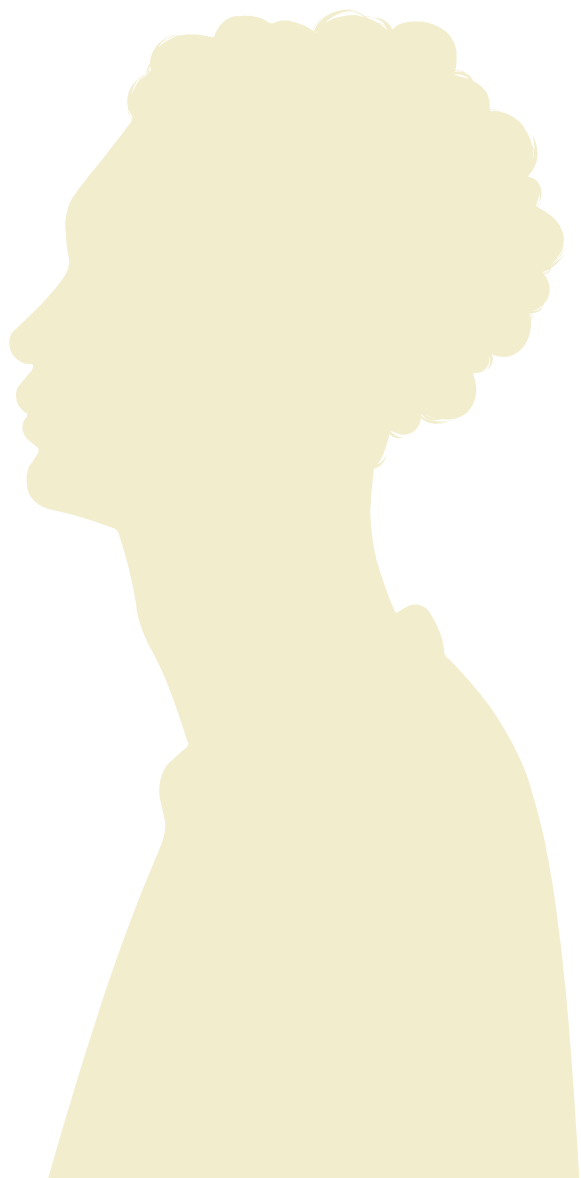
REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Dejavnost lahko sproži razpravo, zato je pomembno, da jo opravite tako, da vam ne vzame preveč časa.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Pri dodeljevanju točk je treba biti pravičen, vendar strog, in biti pozoren na to, kako različne skupine sodelujejo, ter nagraditi najbolj demokratične skupine.



IME AKTIVNOSTI**Skulptura zatiranja****TEME IN VEŠČINE**

Ta dejavnost mladim pomaga pridobiti občutek perspektive in podpore v vsaki situaciji, v kateri se lahko znajdejo. To je odličen način, da se skupina mladih poveže ter jih aktivira in opolnomoči, da uresničijo svoj poklic in mu sledijo.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Cilj te dejavnosti je, da udeleženci opredelijo glavne dejavnike, ki jim preprečujejo, da bi postali najboljša različica sebe (dejavniki lahko vključujejo ljudi, okoliščine, občutek, da jim nekaj manjka, negotovost itd.)

**TRAJANJE**

Najmanjši čas: 1,5 ure

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

10–15

**STAROST**

16–29

**POTREBNO GRADIVO**

Posebno gradivo ni potrebno, razen dovolj velikega prostora, ki mladim omogoča, da razvijejo svojo ustvarjalnost.

**OKOLJE**

Idealno je neformalno okolje.

**NAVODILA**

Skulptura zatiranja je dejavnost, ki mladim pomaga izraziti sebe in zlasti ovire, s katerimi se soočajo in ki jim preprečujejo, da bi dosegli svoje cilje in sanje. Udeleženci naj te ovire izrazijo s skulpturo, pri čemer naj kot „glino“ uporabijo telesa drugih udeležencev.

Vsak udeleženec ima na voljo dovolj časa, da s premikanjem in prilagajanjem „gline“ ustvari skulpturo, vendar brez govorjenja. Ko je „kipar“ pripravljen, svoje delo predstavi preostalim članom skupine. Sledi razprava, v kateri so „gledalci“ povabljeni, da delijo svoje interpretacije pomena skulpture. Na koncu kipar po potrebi pojasni svojo prvotno zamisel.

Po predstavitvi kipar postane gledalec, ki opazuje, kako njegovo skulpturo spreminjajo drugi udeleženci, ki skušajo v skulpturo vnesti možne rešitve, da bi prikazali prehod med zatiranjem in opolnomočenjem. Na ta način se kiparju predstavi več rešitev za izzive, s katerimi se sooča. Posledično kipar dobi občutek opolnomočenja, podpore in moči za preoblikovanje razmer, ki mu preprečujejo, da bi živel svoje sanje. T isti postopek se ponovi za vsakega udeleženca.

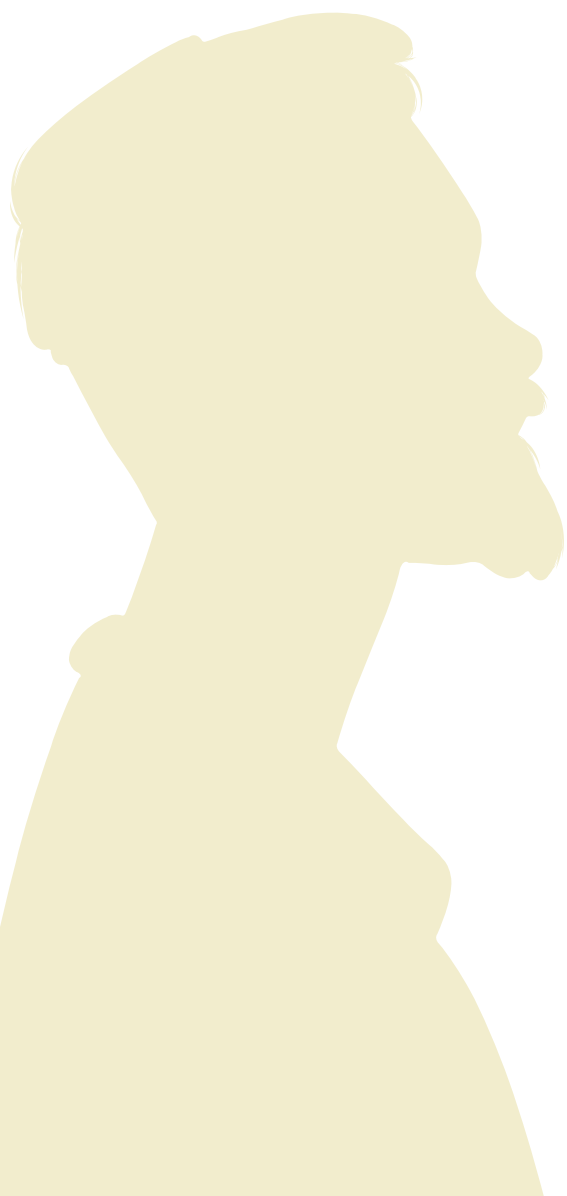
Dejavnost je zelo močna in kiparju ne le pomaga videti različne perspektive njegovega položaja, temveč tudi zagotavlja močno priložnost za povezovanje skupine.

REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Vsaki predstavitvi sledi kratek poročni sestanek.

IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Udeleženci dobijo navodila za nalogo in imajo na voljo čas (približno 20-30 minut), da „razvijejo“ svojo skulpturo. Vsaka skulptura je predstavljena brez kakršne koli ustne razlage. Nato so ostali udeleženci povabljeni, da se sprehodijo okoli skulpture, jo opazujejo in izrazijo, kaj vidijo v njej. Na koncu kipar razloži svojo zamisel in nato prisluhne rešitvam, ki jih ponudijo drugi udeleženci in so ponovno izražene z „glino“. Ta dejavnost je koristno orodje, saj udeležencem pomaga, da na situacijo, v kateri se nahajajo, pogledajo z različnih zornih kotov. Poleg tega neverbalno izražanje izziva udeležencem omogoča, da se osredotočijo na glavna vprašanja, namesto da bi se izgubili v podrobnostih, ki se običajno pojavijo pri verbalnem izražanju.



IME AKTIVNOSTI**Najdi me, če me lahko!****TEME IN VEŠČINE**

Komunikacija, demokratične vrednote, kritično mišljenje itd.

**OPIS AKTIVNOSTI**

Udeleženci se lahko naučijo o zastavah in glavnih mestih držav članic Evropske unije ter o najpomembnejših znamenitostih v vsaki državi. Z igranjem te igre lahko udeleženci spoznajo pomembne znamenitosti v državah članicah EU in začnejo razmišljati o tem, zakaj sta Evropa in Evropska unija tako pomembni, zakaj se je EU razvila, kateri elementi so bistveni za oblikovanje dobrih medčloveških odnosov in koliko je pri vsem naštetem pomagal demokratični sistem.

**TRAJANJE**

2+ uri

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20-25 oseb, razdeljenih
v skupine po 5

**STAROST**

15+

**POTREBNO GRADIVO**

Svinčniki, pisala, papir A4, karton 1m2, škarje, stativ, lepilo, flipchart, barvni karton A4, kartice

**OKOLJE**

Formalno in neformalno učenje, priložnostno učenje, v zaprtih prostorih in na prostem

**NAVODILA**

Najdi me, če me lahko! je izkustvena, izobraževalna igra o zastavah in znamenitostih držav članic Evropske unije. Igra se na tabli ali flipchartu z zemljevidom Evrope.

Koordinator razdeli karte z zastavami in znamenitostmi držav članic Evropske unije med skupine igralcev. Razloži, da mora vsaka skupina pogledati zastave in znamenitosti na svojih karticah, na zemljevidu poiskati državo, ki ji pripadajo, in na zemljevid postaviti najbolj znano znamenitost države, npr. francoska zastava - Eifflov stolp.

Igro **Poišči me, če me lahko!** je mogoče tudi izboljšati, npr. tako, da udeleženci sami izdelajo in pobarvajo zastave držav, zemljevid obogatijo z znamenitostmi in kar koli drugega si koordinator ali udeleženci igre zamislijo.

Ta igra pomaga udeležencem spoznati geografsko območje Evrope, razumeti pomen uporabe zemljevida, določiti meje in lokacijo vsake države ter prepoznati države članice Evropske unije, njihove znamenitosti in zastave.

Igra poteka v naslednjih fazah:

- 1)** Udeležencem se razložijo navodila in pravila igre ter določi časovni raspored. Pripravi se prostor za igro, udeleženci se razdelijo v skupine in razdeli se gradivo. (30 minut)
- 2)** Vsaki skupini udeležencev se razdelijo kartice z zastavami in znamenitostmi. Udeleženci preučijo kartice, nato pa jih začnejo nameščati na zemljevid Evrope. Koordinator prosi udeležence, da izrazijo vse, kar vedo o državi članici, ki so jo določili, in/ali njenih znamenitostih. (1 ura)
- 3)** Sledi razprava, med katero se analizira, komentira in ocenjuje pridobljeno znanje. Vodja povabi udeležence, da delijo nove ugotovitve, ki so se pojavile med igro. S tem se poudari namen igre. (30 minut)

**REFLEKSIJA/RAZPRAVA**

Namen te dejavnosti je bil izboljšati znanje mladih o Evropski uniji in njenih institucijah, njenem prispevku h kulturi, pravicah državljanov, ki živijo v EU, in prednostih življenja v EU ter o težavah, ki obstajajo v državah, ki niso del EU. Če ste stari med 15 in 30 let in vas zanima več informacij o Evropski uniji, je ta dejavnost namenjena prav vam. Na igriv, a hkrati poučen način boste pridobili kratke informacije o vrednotah, ki jih zastopa EU, o tem, kaj počnejo ljudje, ki živijo v njej, kaj je pomembno za državljane EU, kaj pridobimo z življenjem v EU in kaj lahko dosežemo.

Namen dejavnosti je, prvič, udeležence seznaniti z začetnimi informacijami o EU, njenem geografskem območju in znamenitostih ter, drugič, pomagati udeležencem razviti sposobnosti kritičnega razmišljanja, jih spodbuditi k prevzemanju pobud in spreminjanju odnosa do vprašanj, ki zadevajo družbo Evropske unije.

**IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE**

S tem, ko je v središču dejavnosti zemljevid, ta izobraževalna igra ustvarja občutek, da vsi pripadamo istemu geografskemu prostoru. Cilj je ustvariti okolje, v katerem se udeleženci povežejo med seboj in spoznajo, da je Evropa enoten prostor, ki si zasluži naše zanimanje in prebivalcem omogoča aktivno sodelovanje v lokalni skupnosti in sčasoma v širšem merilu. Prepoznavnost in pomen kulturnih pomenikov in znamenitosti poudarja, kako ljudje iz vsake države prispevajo h kulturi in razvoju na evropski ravni.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Zastave držav EU



Belgija



Evropska unija



Češka Republika



Bolgarija



Danska



Luxembourg



Nemčija



Malta



Estonija



Madžarska



Irska



Nizozemska



Grčija



Avstrija



Španija



Poljska



Francija



Portugalska



Hrvaška



Slovenija



Italija



Romunija



Ciper



Slovaška



Latvija



Švedska



Litva



Finska



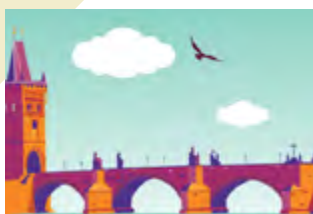
Belgija

To je »Atomium«. Zgrajen je bil leta 1958 za svetovno razstavo v Bruslju, glavnem mestu Belgije. Prikazuje molekulo železa, vendar 165 milijard krat večjo, kot je v resnici! Sestavljen je iz devetih okroglih krogel, povezanih s cevmi. Lahko greste v krogle ali pa se z dvigalom povzpnete na vrh in si ogledate ves Bruselj!



Bolgarija

Ali veste, kaj je »samostan«? To je kraj, kjer živijo in delajo »menihi«. Menihi častijo Boga, pomagajo bolnim in revnim ljudem ter skrbijo drug za drugega. Znan samostan v bližini Sofije, glavnega mesta Bolgarije, je »Rilski samostan«, poimenovan po menihu Ivanu. Pred stotinami let je živel sam v jami. Ivan je bil kasneje imenovan za »svetega Ivana« in mnogi ljudje zdaj obiščejo ta samostan, poimenovan po njem.



Češka

Kralj Karel IV. je leta 1357 ukazal zgraditi Karlov most, da bi glavno mesto Praga zaščitil pred sovražniki. Most je dolg 516 metrov in širok 10 metrov, ima 16 lokov in 30 kipov svetnikov. Če kdaj obiščete Prago, bodite pozorni na psa v eni od plošč na mostu: drgnjenje po njem naj bi prineslo srečo!



Danska

To barvito пристanišče se imenuje »Nyhavn«, kar v danščini pomeni »novo pristanišče«, v resnici pa je to staro pristanišče glavnega mesta Danske, København. Pristanišče je polno svetlo obarvanih mestnih hiš, trgovin, kavarn in restavracij iz 17. in začetka 18. stoletja ter številnih zgodovinskih lesenih ladij.



Nemčija

Brandenburška vrata v Berlinu, zgrajena leta 1788, so ena najbolj znanih znamenitosti v Nemčiji. Zaprli so jih leta 1961, ko je bil zgrajen berlinski zid, ki je ločeval Vzhodno in Zahodno Nemčijo. Ko je bil zid leta 1989 porušen in se je država ponovno združila, je znova postal vhodna vrata v eno najelegantnejših avenij v mestu in simbol Estonije.



Estonija

Talin je glavno mesto Estonije, njegovo staro mestno jedro pa je eno najbolj ohranjenih v Evropi. Talin pa je tudi sodoben. Morda ste že slišali za »Silicijevo dolino« v Kaliforniji v Združenih državah Amerike? Tam so se začela podjetja, kot sta Google in Facebook. No, Talin pogosto imenujejo »Silicijeva dolina Evrope«, ker tam dela veliko računalniških strokovnjakov.



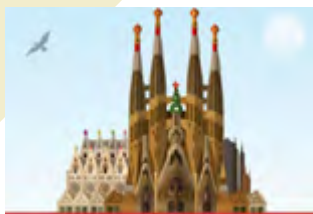
Irska

Moherski klifi v irski grofiji Clare so čudež narave. Raztezajo se v dolžino 14 kilometrov in jih vsako leto obiše približno 1,5 milijona ljudi, ki si želijo ogledati skalne formacije, rastline, ptice in druge divje živali. Ste že videli film Harry Potter in polkrvni princ? Moherski klifi se pojavljajo v njem ... pogledjte si še enkrat, ko si ga boste naslednjič ogledali, in poskusite jih opaziti!



Grčija

Akropola je visok skalnat hrib v Atenah, glavnem mestu Grčije, na katerem je bilo zgrajenih veliko starodavnih templjev. Uporabljali so jih kot zatočišče za prebivalce Aten, če je bilo mesto napadeno. Partenon je največji tempelj in je bil zgrajen za Ateno, grško boginjo modrosti. Mesto Atene je dobilo ime po njej.



Španija

Dela na gradnji cerkve Sagrada Família (Svete družine) v Barceloni so se začela leta 1882, vendar niso bila nikoli dokončana in še vedno trajajo. Zasnoval ga je slavní arhitekt Antoni Gaudí in naj bi bil dokončan leta 2026, 100 let po Gaudíjevi smrti.



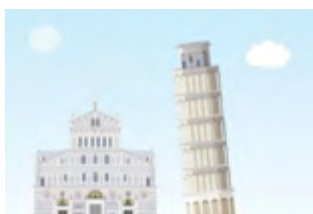
Francija

Eifflov stolp v Parizu je eden najbolj znanih spomenikov na svetu. Poimenovan je po Gustavu Eifflu, ki je stolp zgradil za svetovno razstavo, ki je bila leta 1889 v Parizu. Do leta 1928, ko je bila zgrajena stavba Chrysler Building v New Yorku, je bil Eifflov stolp najvišja umetna zgradba na svetu.



Hrvaška

Streha cerkve sv. Marka v hrvaški prestolnici Zagreb je znana po svoji barvitosti: prikazuje »grb« nekdanjih kraljestev Hrvaške, Slavonije in Dalmacije ter grb Zagreba, ki je bel grad na rdečem ozadju. »Grb« je slika, sestavljena iz različnih vzorcev, včasih z levi in zmaji, in je bila zelo priljubljena v starih časih, zlasti naslikana na ščite, ko so vojaki šli v vojno. Številne bogate družine so imele svojo sliko in nekateri ljudje jo uporabljajo še danes.



Italija

Pisa je mesto v Italiji, kjer so leta 1173 začeli graditi zvonik. Ko pa so gradbeniki prišli do drugega nadstropja, se je stolp začel pogrezati in nagibati. Od takrat je ostal takšen! Ko se prepričajo, da se stolp ne bo zrušil, se obiskovalci lahko ponovno povzpnejo po 294 stopnicah na vrh stolpa.



Ciper

Cerkev Agios Lazarus v Larnaki na Cipru je bila zgrajena pred približno 1200 leti nad grobom svetega Lazarja. Lazar je bil mož, ki je živel v istem času kot Jezus. Ko je Lazar umrl, naj bi ga Jezus obudil v življenje. Kasneje v svojem življenju je Lazar odšel na Ciper in postal njegov prvi škof (zadolžen za ljudi, ki vodijo cerkve) in »zavetnik« (posebni zaščitnik) Larnake.



Latvija

Ta »Hiša Črnoglavcev« stoji v starem mestnem jedru Rige, glavnega mesta Latvije. Zgrajena je bila v 14. stoletju, uničena v drugi svetovni vojni in obnovljena leta 1995. Ime je dobila po skupini neporočenih trgovcev in ladjarjev, ki so tam prirejali številne pojedine in zabave. Tradicija postavljanja božičnega drevesca naj bi se začela, ko so Črnoglavci postavili drevo in v božičnem času peli in plesali okoli njega.



Litva

Gediminski stolp je edini ohranjeni del zgornjega gradu v litovski prestolnici Vilni. Dokončan je bil leta 1409. Legenda pravi, da je veliki vojvoda Gediminas po enodnevnem lovu sanjal, da se je na vrhu hriba, kjer je lovil, pojavil velik železni volk in začel tuliti kot sto volkov! Ko je te sanje povedal čarovniku, mu je bilo rečeno, da to pomeni, da bi moral tam zgraditi mesto, ki bo kasneje postalo veličastno in svetovno znano mesto.



Luksemburg

Trdnjava Thüngen, zgrajena leta 1732, je bila del obzidja okoli mesta Luksemburg, da bi ga zaščitila pred napadi. Znana je tudi kot »Trije želodi« zaradi treh zlatih želodov na vrhu vsakega stolpa. Trdnjavo je obdajal tudi globok jarek in do nje je bilo mogoče priti po dolgem podzemnem skalnem jarku. Danes se uporablja kot muzej.



Madžarska

Ta veličastna stavba je dom madžarskega parlamenta v Budimpešti. Stoji na bregovih Donave, druge najdaljše reke v Evropi. »Parlament« je kraj, kjer se ljudje srečujejo, da bi se pogovarjali in odločali, kako se stvari v državi lotiti: na primer gradnja cest, kaj poučevati v šoli, skrb za podeželje. Je tako velika, da je za njeno gradnjo potrebovalo približno 100.000 ljudi, pri čemer so uporabili 40 milijonov opek, pol milijona dragih kamnov in celo 40 kilogramov zlata!



Malta

Katedrala svetega Janeza v prestolnici Valletta, odprta leta 1577, je posvečena svetemu Janezu Krstniku, ki je dobil ime po tem, da je bil on tisti, ki je krstil Jezusa Kristusa. Številni prizori v katedrali prikazujejo življenje svetega Janeza, vključno z bogato okrašenim stropom in oltarjem.



Nizozemska

Vas Kinderdijk (kar pomeni »otroški nasip«) se nahaja v provinci Južna Holandija. Nasip je nekaj, kar se zgradi za povračilo zemlje, ki bi bila sicer pod vodo, na primer ob morski obali. Okoli leta 1740 so Nizozemci zgradili teh 19 mlinov na veter, da bi ohranili nižje ležeča zemljišča suha in preprečili poplave.



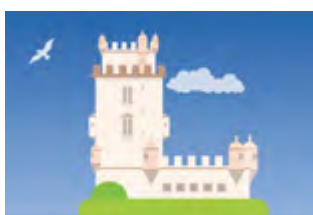
Avstrija

Avstrija ima veliko gora. Večina jih je v gorovju, imenovanem Alpe, ki je tako ogromno, da pokriva tudi dele drugih držav. Najvišja gora v Avstriji se imenuje »Großglockner«. Te gore so pozimi prekrte s snegom, zato ljudje radi hodijo smučat v Avstrijo!



Poljska

Z višino 237 m je »Palača znanosti in kulture« v poljski prestolnici Varšavi najvišja stavba v državi. Zgrajena je bila leta 1955 in gosti gledališča, muzeje in kino. Leta 2000 so stavbi dodali »ura tisočletja«. Njen sekundni kazalec je dolg skoraj 4 metre!



Portugalska

»Belemski stolp« je simbol časa, ko je Portugalska pošiljala raziskovalce odkrivati nova ozemlja. Zgrajen je bil leta 1519, stoji na obali reke Tajo in je bil uporabljen za zaščito prestolnice Lizbone.



Romunija

Grad Bran, ki se nahaja v Transilvaniji, regiji Romunije, je najbolj znan kot »grad grofa Drakule«. Čeprav je vampirski grof obstajal le v romanu, ga je v resnici navdihnila resnična oseba, Vlad Nabijalec na kol, in ta grad – ki ga Vlad verjetno sploh ni nikoli obiskal – je zelo podoben opisu gradu v romanu.



Slovenija

Blejsko jezero v severozahodnem delu Slovenije je zelo priljubljena turistična destinacija. Na otoku v jezeru je več stavb, najbolj obiskana pa je cerkev Marijinega vnebovzetja. Verjame se, da mladoporočencema prinaša srečo, če novi mož svojo nevesto nosi po 99 kamnitih stopnicah cerkvenega zvonika.



Slovaška

Bratislavski grad, ki stoji na hribu visoko nad reko Donavo, izvira iz 9. stoletja. Skozi leta je bil deležen številnih preureditev in je bil celo poškodovan v velikem požaru leta 1811. Grad ima štiri krila, vsako s stolpom na vrhu. Nekoč so bili v jugozahodnem stolpu shranjeni madžarski kronski dragulji. To pa zato, ker so Slovaški nekaj časa vladali Madžari.



Švedska

Ericsson Globe, oblikovan kot ogromna žogica za golf, je največja polkrogelna (kar pomeni „polkrogelna“) stavba na svetu. Odprta je bila leta 1989 in je notranja arena, ki se uporablja za hokejske turnirje, predstave in rock koncerte. Ponoči je osvetljena in jo je mogoče videti kilometre daleč!



Finska

Helsinška katedrala z visoko zeleno kupolo in štirimi manjšimi kupolami je postala simbol mesta. Je tudi znamenitost za tiste, ki prihajajo po morju. Zgrajena je bila leta 1852 kot poklon carju Nikolaju, ko je bila Finska del Rusije.

06

Mediji in kritično mišljenje

IME AKTIVNOSTI**Delavnica kritičnega mišljenja****TEME IN VEŠČINE**

Informacijska pismenost, medijska pismenost, kritično mišljenje, diskurz

**OPIS AKTIVNOSTI**

To je interaktivna delavnica, katere namen je, da udeleženci bolje spoznajo način dojemanja informacij, kako komunikacija v medijih in politiki vpliva na naše odločitve, odnos do zunanjega okolja in do sebe, samospoštovanje in samozavest. Vključuje naslednje teme:

Politika in družba:

Po besedah doktorice Nicki Lise Cole se diskurz „nanaša na to, kako razmišljamo in komuniciramo o ljudeh, dogodkih, organizaciji družbe ter odnosih med vsemi tremi in med njimi. Diskurz običajno izhaja iz družbenih institucij, kot so mediji in politika (med drugim), in s tem, ko daje strukturo in red jeziku in mišljenju, strukturira in ureja naša življenja, odnose z drugimi in družbo.“

Zato je pomembno, da razumemo in se zavedamo kakovosti prevladujočega diskurza v naši družbi v danem trenutku, da bi razumeli njegove posledice, odgovorno oblikovali svoja mnenja in pri oblikovanju naše prihodnosti informirano uporabljali državljanske pravice.

Mediji in njihov vpliv na samopodobo in telesno podobo

Mediji vplivajo na naše dojemanje in na to, kako to dojemanje vpliva na našo samopodobo, čustva, misli, dejanja in odzive. Da bi lahko sprejemali dobre življenjske odločitve, moramo znati izbrati zanesljive informacije, na katerih lahko utemeljimo svoja prepričanja in mnenja.

**TRAJANJE**

2 dni

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

do 20

**STAROST**

16–29

**POTREBNO GRADIVO**

Računalnik, projektor, besedila in slikovno gradivo iz medijev/socialnih medijev v ustreznem jeziku

**OKOLJE**

V zaprtih prostorih, neformalno



NAVODILA

Predlagamo, da delavnico naredite čim bolj interaktivno, tako da uporabite razumljive primere in slikovno gradivo. Uporabite primere, ki so aktualni, primerni starosti udeležencev in se osredotočajo na teme, ki so pomembne za udeležence. Udeležence prosite, naj sami poiščejo in delijo primere obravnavanih tem, da se bodo počutili vključene in da bodo lažje ponotranjili gradivo ter si ustvarili lastne asociacije.

Najprej bomo preučili, kaj je „kakovosten“ diskurz, kakšni so njegovi gradniki in struktura ter kakšna sporočila pošilja. To nam bo pomagalo, da se bomo naučili razlikovati med kakovostnim diskurzom in njegovim nasprotjem, tj. zavajajočim, manipulativnim diskurzom, ter skrajno različico, tj. propagando. Nato bomo preučili glavne tehnike manipulacije in prepričevanja, ki se uporabljajo v političnem diskurzu, da bi razvili veščine njihovega prepoznavanja. Z raziskovanjem povezav med mediji, politiko in podjetji/oglaševanjem bomo poskušali razumeti tudi, kaj dela vire informacij zanesljive in kaj nezanesljive.

Za začetek bomo razpravljali o razliki med dejstvi, resnico in mnenjem ter o tem, kako jih razlikovati.

Nato bomo pojasnili razliko med logiko, veljavnostjo in zanesljivostjo v diskurzu. Uporabili bomo lahko dostopne primere, da bo udeležencem to izjemno jasno.

Na koncu bomo razložili logične zmote, formalne in neformalne zmote ter pogoste logične zmote. Tudi tokrat bomo uporabili veliko razumljivih primerov, da bo učenje enostavno za uporabo v praksi.

V delu delavnice „Mediji in njihov vpliv na samopodobo in telesno podobo“ bomo raziskovali različne vrste medijskih vsebin in se naučili razlikovati informacije od oglaševanja, resnico od fikcije, točne vsebine od netočnih ali pristranskih vsebin.

Mediji močno vplivajo na to, kako dojemamo sami sebe. Neprestano smo bombardirani s sporočili, ki nam sporočajo, kako naj bi bilo videti naše telo, kako naj bi se obnašali, kakšni naj bi bili naši odnosi itd. Težava teh sporočil pa je, da podobe, informacije in zaznave, ki nam jih vsiljujejo, pogosto niso resnične ali realistične.

- Družbeni mediji, oglaševanje, moda, revije in zvezdniki vplivajo na naše mnenje in dožemanje tega, kako naj bi bile ženske in moški videti. Te predstave o zaželenih lastnostih imenujemo lepotni standardi. Vendar pa lepotni standardi še zdaleč niso univerzalni ali resnični. Pogosto se primerjamo s slavnimi osebnostmi in smo nagnjeni k razmišljanju, da je njihov uspeh vsaj do neke mere posledica njihovega videza. To namiguje, da bomo lahko tudi mi uspešni, če bomo poskušali doseči „videz uspeha“. Toda ali to res drži? Če preučimo nemanipulirane podobe zvezdnikov, ki jih občudujemo, vidimo, da so bolj podobni nam in ljudem, ki jih srečujemo v vsakdanjem življenju, kot pa podobam, ki jih promovirajo mediji.
- Oglaševanje je način komuniciranja z obstoječimi in potencialnimi uporabniki izdelka ali storitve. Oglasi so sporočila, ki jih plačajo tisti, ki jih pošiljajo, in so namenjena obveščanju ali vplivanju na ljudi, ki jih prejmejo. V današnjem svetu oglaševanje uporablja vse možne medije za posredovanje svojih sporočil. To počne prek televizije, tiska (časopisi, revije, revije itd.), radia, tiska, interneta, neposredne prodaje, oglasnih panojev, poštnih sporočil, natečajev, sponzorstev, plakatov, oblačil, dogodkov, barv, zvokov, vizualij in celo ljudi (potrditve). Čeprav oglasi uporabljajo različne strategije za vplivanje na stranke (oziroma vas), imajo vsi enako osnovno sporočilo: Z nakupom izdelka podjetja bomo dobili tisto, kar nam manjka.

Oglaševanje in mediji so tesno povezani. Vse podobe, ki jih vidimo v medijih, so v bistvu retuširane. Ljudje, ki jih vidimo v filmih, televizijskih oddajah, glasbi in zabavi ter na internetu in v družabnih medijih, imajo nerealen videz, ki je bil močno prirejen. Pod vplivom teh medijskih podob si v mislih ustvarimo nedosegljivo idealno telesno podobo. Oglaševanje nato uporablja točno to vrzel v podobi, da vpliva na našo potrošnjo in nakupne odločitve.

Da bi odpravili vrzel v podobi, lahko uporabite eno od dveh strategij:

1. Poskusite se čim bolj spremeniti, da bi se čim bolj približali podobi, ki jo imate za idealno.
2. Prilagajanje idealne podobe bolj realistični podobi, s čimer postanete bolj sprejemljivi do sebe, manj kritični in bolj osredotočeni na stvari, ki so vam pri vas všeč.

Strategija, ki jo boste izbrali, bo oblikovala vaš odnos do medijev in oglaševalske industrije. Če boste vedno imeli v mislih, da tisto, kar vidite prikazano, morda ni resnično, se boste počutili prisiljene, da se informirate, preden se odločite, kakšen je vaš ideal, razvijete strategije za prizadevanje za njegovo doseganje in kupite izdelke, ki bi vam pri tem lahko potencialno pomagali.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Udeležence prosite, naj poiščejo in delijo svoje lastne primere obravnavanih tem, da se bodo počutili vključene, ponotranjili gradivo in si ustvarili lastne asociacije. Pustite, da razprava poteka organsko, ne da bi jo prekinjali.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Delavnica mora biti za udeležence izkušnja učenja skozi prakso, kjer je vsak koncept prikazan z razumljivimi primeri na temah, ki so za mlade še posebej zanimive. Po naših izkušnjah je najboljši pristop ta, da mlade prosimo, naj delajo v skupinah in sodelujejo tako, da sami poiščejo najprimernejše primere in jih delijo s svojimi vrstniki.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Spodnje gradivo je na voljo v EN, EL, PT, BG. Zahteva registracijo uporabnika.

SUMMERCHALLENGE



IME AKTIVNOSTI**Človekove pravice in vodenje****TEME IN VEŠČINE**

Človekove pravice, vodenje in kritično razmišljanje

**OPIS AKTIVNOSTI**

Aktivnost „človekove pravice in vodenje“ spodbuja razvoj spretnosti kritičnega razmišljanja, vrednotenja in vodenja. V svetu preobilice informacij, različnih vrednot in različnih situacij, v katerih se znajdemo, so te spretnosti pomembne za vsakega mladega človeka, da lahko učinkovito filtrira informacije, ukrepa in se odziva na določena dejanja, hkrati pa oblikuje mnenja o vprašanih in situacijah, s katerimi se sooča v vsakdanjem življenju.

Poleg tega sodelovalni pristopi povečujejo občutek moči skupnosti ter spodbujajo razumevanje, spoštovanje in sprejemanje. Kritično razmišljanje in razmislek o odločitvah na podlagi kvalificirane argumentacije gradita analitične spretnosti in logično sklepanje. Poleg tega razvija tehnike spraševanja in povečuje informacijsko pismenost. Veščine, ki omogočajo pridobivanje in vrednotenje informacij, gradijo na mehanizmi povratnih informacij in sposobnosti prepoznavanja ključnih kazalnikov uspešnosti. Veščine vodenja razvijajo samozavedanje, krepijo komunikacijo, podpirajo učinkovito odločanje ter poudarjajo vrednost integritete in njen vpliv na rezultate.

Od mladih - kot generacije prihodnosti - se pričakuje, da bodo gradili na kritičnem razmišljanju, ki je bistveno za strogo vrednotenje, tj. izločanje nepotrebnih informacij. Ustvarjalno reševanje vprašanj ne vključuje le dostopa do dokazov, temveč tudi upoštevanje več vidikov.

Poleg tega sta kolektivni pristop in timsko delo dobri praksi za oblikovanje osebnega razumevanja različnih vlog (koordinator, vodja, izvajalec itd.). Te prakse razvijajo različne spretnosti, kot so učinkovito komuniciranje (npr. zagotavljanje konstruktivnih povratnih informacij, preizkušanje različnih tehnik) in skupno reševanje problemov (npr. brainstorming, doseganje soglasja itd.). Najpomembneje je, da se naučimo postaviti jasne in dosegljive cilje za skupno vizijo in poslanstvo. Sodelovalno odločanje je bistveno za razumevanje demokratičnih procesov ter gradnjo občutka skupnosti in pripadnosti. Razumevanje in spoštovanje različnih idej in pogledov prispeva k spoštovanju in mirnemu sobivanju med ljudmi v družbi.

**TRAJANJE**

1 dan/8 ur

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

20–30

**STAROST**

16–25

**POTREBNO GRADIVO**

Računalnik, projektor, papir z vprašanji in odgovori, 5 izvodov Deklaracije o človekovih pravicah, 1 izvod dejavnosti za koordinatorja, 5 zgodb, papir, pisala, bonboni, vrvica, 7 listov papirja z okroglimi oblikami, nalepke, lepilo, vrečka za kroge, 15 rdečih krogov, 15 modrih krogov.



OKOLJE

V prostoru – pomembno je, da se lahko povežete s projektorjem ali televizorjem.



NAVODILA

Del 1 (največ 30 min)

Pred delavnico je treba prostor pripraviti tako, kot da bi šlo za kinodvorano. Vrvico položimo med dva stola, potem ko so se mladi/udeleženci posedli in se razdelili glede na barve (modra in rdeča). Na mize položimo odgovore na vprašanja. Pripravimo film o človekovih pravicah.

Pripravimo tudi vrečko z modrimi in rdečimi krogi.

Ko udeleženci vstopijo v sobo, prosimo vsakega udeleženca, da vzame en krog. Ko so vsi vzeli po en krog in so tako razdeljeni na dve barvi, jih razporedimo tako, da vsi udeleženci z modrimi krogi sedijo spredaj, udeleženci z rdečimi krogi pa zadaj.

Razdeli jih vrvica. Koordinatorji delavnice so zelo prijazni do skupine modrih krogov, dajejo jim sladkarije in se z njimi pogovarjajo. Rdeča skupina je prezrta.

Začnemo predvajati film (katerikoli film o človekovih pravicah, ki ga lahko najdete, ali enega od spodnjih predlogov) (do 20 minut).

Po filmu sledi razprava: O čem govori film? Kaj je najbolj pritegnilo vašo pozornost?

Drugi del (90 minut brez odmora)

Udeleženci niso več razdeljeni v skupine z modrim in rdečim krogom. Ustvarimo 4-5 skupin in vsem razdelimo preostale sladkarije. Vsak udeleženec na nalepko napiše svoje ime in si jo nalepi na majico.

Pravila:

- Pravila: pametnih ali drugih telefonov ni dovoljeno uporabljati.
- Vsi udeleženci morajo aktivno sodelovati
- Vadite aktivno poslušanje, ko drugi govorijo
- Spoštovati mnenje drugih in ne škodovati (verbalno ali fizično)
- Ustvariti varen prostor v skupini

Najprej se pogovorimo o eksperimentalni izkušnji – o pomenu delitve z vrvico.

- Kakšen je bil po vašem mnenju pomen poskusa?
- Kako ste se ob njem počutili?
- Kakšne asociacije so se vam porodile ob tem poskusu?

Druga dejavnost je abstraktna konceptualizacija. Koordinatorji delavnice so po razredu predhodno razdelili odgovore na dana vprašanja. Vsaka skupina prejme 4-5 vprašanj in mora poiskati odgovore po sobi. Nekatere odgovore je treba poiskati samo, druge pa je treba zapisati. Ko vse skupine najdejo ali zapišejo vse odgovore, skupine predstavijo svoja vprašanja in odgovore. Sledi razprava.

Odmor (15 min)

Tretji del (45 min)

Zgodbe/scenariji iz resničnega življenja

Udeležence ponovno razdelimo v skupine. Udeležence premešajte drugače kot prej in oblikujte 4-5 skupin (odvisno od skupnega števila udeležencev).

Vsaka skupina prejme UHRD in zgodbo.

Teme zgodb:

- Ustrahovanje v šoli.
- Mlada ženska išče službo.
- Invalidi se ne morejo udeležiti kulturnega dogodka.
- Gluhi učenec brez prevajalca se udeležuje šolskih predavanj.
- Grožnje mlademu fantu na družbenih omrežjih.

Udeleženci morajo poiskati odgovore na naslednja vprašanja (15 min).

- Katere človekove pravice so bile kršene? (Oglejte si UDHR).
- Kaj bi storili, da bi pomagali osebi iz zgodbe?
- Pri kateri instituciji lahko oseba iz zgodbe poišče zaščito?

O teh vprašanjih se pogovarjamo v skupinah, v zadnjih 30 minutah pa jih predstavimo drugim skupinam.

4. del (30 min)

Vodenje v praksi

Udeleženci ostanejo v istih skupinah. Vsaka skupina si izbere vodjo skupine. Po razpravi o scenarijih jih prosimo, da odigrajo vlogo organizacije skupnostnega dogodka, skupinskega konflikta, učnega mladinskega projekta ali podobne dejavnosti, povezane s prejšnjim scenarijem iz 3. dela. (15 min)

V zadnjih 15 minutah udeležence premešajte, razen vodje skupine, ki ostane, da predstavi pristope in razpravlja o njihovi učinkovitosti. V razpravi sodelujejo vsi udeleženci.

Odmor za kosilo (60 min)**5. del**

Uvod v zagovorništvo (30 min)

Koordinator predstavi pomen in opredelitev zagovorništva. Oglejte si uspešne kampanje in ukrepe, ki jih je mogoče sprejeti.

Načrtovanje zagovorništva

Udeleženci se vrnejo v svoje skupine po 4-5. Poiščejo temo, ki jih zanima, ter poiščejo vire in deležnike, povezane z njo.

Del 6

Zagovorniška kampanja (40 min)

Vsaka skupina iz 5. dela ustvari kampanjo (skupine lahko zamenjajo, če se jim zdi tema druge skupine bolj zanimiva). (10 min)

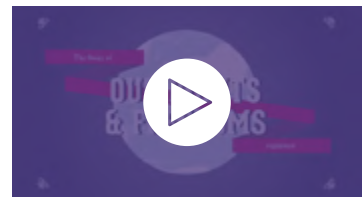
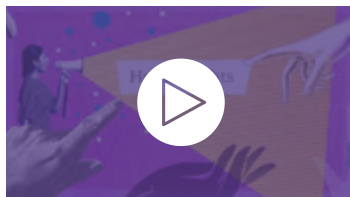
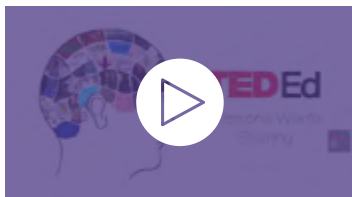
Vsaka skupina predstavi svojo kampanjo in poudari pomen in človekove pravice ali ranljivo skupino ljudi, ki jih zagovarja. (30 min)

**IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE**

Tema je in je dolga, kar pomeni, da mora moderator ves čas dejavnosti ohranjati osredotočenost udeležencev. Zelo priporočljivo je, da sta pri tej dejavnosti na voljo vsaj dva pomočnika moderatorja.

**REFLEKSIJA/RAZPRAVA**

Udeleženci v krogu delijo svoje ključne ugotovitve z delavnice. Nadaljujejo razpravo o tem, kako nameravajo uporabiti, kar so se naučili.

**PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE**

Questions & Answers

Kaj so človekove pravice?

Človekove pravice so pravice, ki pripadajo vsem ljudem, ne glede na raso, spol, narodnost, etnično pripadnost, jezik, vero ali kakršen koli drug status. Človekove pravice so temeljne pravice in svoboščine, ki pripadajo vsem nam od rojstva do smrti.

Kje so človekove pravice splošno opredeljene?

Splošna deklaracija človekovih pravic

Naštete 3 temeljne človekove pravice.

Pravica do življenja, pravica do izobraževanja, svoboda govora.

Ali lahko navedete vsaj en primer kršitve človekovih pravic, ki ste ga bili priča?

Na primer: diskriminacija, mučenje, prepovedi itd.

Kaj pomeni izraz »nediskriminacija« v kontekstu človekovih pravic?

Nediskriminacija pomeni, da imajo vsi posamezniki pravico do človekovih pravic brez kakršne koli diskriminacije, kot so rasa, barva kože, spol, jezik, vera, politično ali drugo prepričanje, nacionalno ali socialno poreklo, premoženje, rojstvo ali drug status.

Kje lahko poiščem pomoč, če so kršene moje pravice?

Glede na različne države lahko poiščete pomoč pri komisijah za človekove pravice, odvetnikih, organizacijah za pravno pomoč, organih pregona, nevladnih organizacijah za zagovorništvo itd.

Kako lahko posamezniki varujejo in spodbujajo človekove pravice v svoji skupnosti?

Posamezniki lahko varujejo in spodbujajo človekove pravice z izobraževanjem drugih, zagovarjanjem sprememb, prostovoljskim delom v organizacijah za človekove pravice, javnim izražanjem mnenja, ko so priča kršitvam, in z nasprotovanjem nepravilnosti.

Kaj je zagovorništvo?

Zagovorništvo je dejanje, ko se izrekaš, podpiraš ali zagovarjaš neko stvar, politiko ali pravice drugih.

Kateri so ključni koraki pri razvoju zagovorniške kampanje?

Opredelitev problema, določitev jasnih ciljev, raziskava problema, opredelitev ciljnih skupin, razvoj strategije in izvedba kampanje.

Zakaj je raziskovanje pomembno pri zagovorništvu?

Raziskovanje je pomembno, ker zagotavlja potrebne dokaze in informacije za podporo zadevi, pomaga ljudem razumeti kontekst in oblikovati strategijo.

Kakšna je vloga družbenih medijev v zagovorništvu?

Družbeni mediji imajo ključno vlogo v zagovorništvu, saj povečujejo ozaveščenost, mobilizirajo podpornike, hitro širijo informacije in dosegajo široko občinstvo.

Kako lahko merite uspeh zagovorniške kampanje?

Uspeh se lahko meri z oceno, ali so bili doseženi cilji kampanje, stopnja ozaveščenosti javnosti in/ali sprejete spremembe politik, ter z vključevanjem ciljne javnosti in njenimi povratnimi informacijami.

Kakšne lastnosti ima dober vodja?

Dobri voditelji izkazujejo lastnosti, kot so integriteta, empatija, komunikacijske sposobnosti, vizija, odločnost ter sposobnost navdihovanja in motiviranja drugih.

Kako se vodstvo razlikuje od upravljanja?

Vodenje vključuje navdihovanje in usmerjanje ljudi k viziji ali cilju, medtem ko se upravljanje osredotoča na načrtovanje, organiziranje in usklajevanje virov za doseganje določenih ciljev.

Kakšne sposobnosti mora imeti vodja?

Komunikacijske sposobnosti, čustvena inteligenca, sposobnost sprejemanja odločitev, strateško razmišljanje, gradnja timov, upravljanje s časom, inovativnost in ustvarjalnost, mreženje in mentorstvo.

Zakaj je samozavest pomembna za vodjo?

Samozavest pomaga vodjem razumeti svoje prednosti in slabosti, obvladovati čustva in izboljšati odnose z drugimi, zaradi česar so učinkovitejši pri vodenju in navdihovanju svoje ekipe.

Kako lahko vodje zagovarjajo človekove pravice?

Vodje lahko zagovarjajo človekove pravice z ozaveščanjem, vplivanjem na politiko, dajanjem zgleda, mobiliziranjem virov in ustvarjanjem platform za marginalizirane glasove.

Kakšna je vloga mladinskega vodstva pri napredku človekovih pravic?

Vodstvo mladih je ključnega pomena za napredek človekovih pravic, saj mladi voditelji prinašajo sveže perspektive, energijo in inovativne pristope k reševanju izzivov na področju človekov.

Ali lahko navedete primer uspešnega mladinskega voditelja ali kampanje za zagovor pravic, ki jo vodijo mladi?

Greta Thunberg (zagovorništvo za okolje), Abaad MENA (Libanon, ki se zavzema za posiljene deklice), #StandUp4Migrants itd.

Ali lahko uspešno zagovarjate svoje stališče sami? Zakaj?

Ne. Sodelovanje je veliko boljše. Sodelovanje združuje različne spretnosti, perspektive in vire, okrepi prizadevanja in poveča možnosti za doseganje skupnih ciljev.

IME AKTIVNOSTI**Lov na ponaredke****TEME IN VEŠČINE**

Komunikacija, javni govor, kritično mišljenje, analiza novic, državljanska zavest, zavedanje demokratičnih vrednot

Teme: Učenci so se naučili, da je potrebno pridobiti informacije o dejstvih, ki jih je treba upoštevati: Prepoznavanje in učinki lažnih novic, značilnosti in vpliv populizma, družbene polarizacije in političnega ekstremizma med mladimi in nemladimi

**OPIS AKTIVNOSTI**

Ta dejavnost temelji na modelu mehke sobe pobega, vendar jo lahko opredelimo bolj kot igrivo izobraževalno pot.

Na tej poti, ki jo sestavlja štiri različnih dejavnosti, mladi udeleženci z neformalno metodologijo, primerno programu Erasmus plus, raziskujejo dve medsebojno povezani vprašanji - širjenje lažnih novic in porast populizma.

Raven vključenosti ter kompleksnost dejavnosti in vsebine sta progresivni in se lahko spreminjata glede na potrebe lokacije, ciljne skupine in konteksta.

Na delavnici se dejavnost izvaja po začetnem odprtem dialogu in razpravi s politiki, lokalnimi odločevalci in strokovnjaki, ki je organizirana z bolj frontalnim pristopom.

Politiki in strokovnjaki imajo možnost sodelovati v igri.

**TRAJANJE**

3-5 ur

**ŠTEVILO UDELEŽENCEV**

12-30

**STAROST**

16-25

**POTREBNO GRADIVO**

Štirje listi papirja A3, Igralne kartice Dixit, Barvni označevalci, Natisnjene kartice s „klovnovskimi točkami“, Mikrofoni

**OKOLJE**

Vrata in prostori: v zaprtih prostorih in na prostem. Dejavnost se lahko izvaja na katerem koli javnem prostoru, vključno s šolami ali javnimi parki.



NAVODILA

Glavna dejavnost je sestavljena iz igralne poti, tj. serije petih iger, ki jih je mogoče prostorsko razporediti v pet (ali manj) različnih prostorov ali organizirati v enem notranjem ali zunanjem prostoru kot zaporedne akcije.

Udeleženci so razdeljeni v tri ekipe, ki tekom dneva tekmujejo v treh različnih dejavnostih. Vsaka ekipa dobi točke na podlagi uspešnosti pri dejavnostih. Za beleženje točk pripravite preprosto tabelo na listu papirja ali na flipchartu. V vrstice napišite imena ekip, v stolpce pa imena dejavnosti. Po vsaki dejavnosti posodobite tabelo tako, da zapišete točke, ki jih je prejela vsaka ekipa. To bo pomagalo ohraniti pregled nad celotnim tekmovanjem ves dan.

Igra 1: 2 resnici, 1 laž: Pripravite 3 sklope kratkih novic, pri čemer vsak sklop vsebuje 3 novice: dve naj bosta resnični (ali dejansko zanesljivi), ena pa lažna. Lažna novica je lahko popolnoma izmišljena (dezinformacija) ali le delno netočna/zavajajoča (dezinformacija), vendar se morajo vse tri novice v vsakem sklopu nanašati na isto temo ali dogodek. Udeleženci morajo prebrati tri novice iz vsakega sklopa in se o njih pogovoriti ter ugotoviti, katera od njih je lažna.

Točkovanje: Vsaka skupina prejme 1 točko za vsak pravilen odgovor, pri čemer lahko za to dejavnost ekipa prejme največ 3 točke.

Cilj: Cilj te dejavnosti je pomagati udeležencem prepoznati lažne novice in razmisliti o tem, kako se širijo dezinformacije in dezinformacije. Po vsakem krogu spodbudite skupinsko razpravo in predstavite ključne strategije za kritično branje novic, kot so preverjanje virov, prepoznavanje pristranskosti v naslovih in prepoznavanje političnega ali ideološkega uokvirjanja. Do konca dejavnosti naj bi udeleženci spoznali, kako razširjene so lažne novice in kako težko jih je odkriti, tudi pri znanih temah.

Igra 2: Debatna arena: Ta dejavnost simulira poenostavljeno razpravo v slogu sodne dvorane, da bi raziskali, kako se dezinformacije širijo in vplivajo na javno dojemanje. Vsaka ekipa udeležencev dobi eno od naslednjih vlog:

- Zagovorniki: zagovarjajo izjavo, kot da je resnična.
- Nasprotniki: zagovarjajo izjavo
- Porota: oceni argumente in določi, katera stran je predstavila bolj prepričljiv primer

Mentorji predstavijo provokativno izjavo, ki jo navdihuje običajna pripoved o lažnih novicah (npr. „Volilno starost bi bilo treba znižati na 16 let.“). Ekipa morajo svoje argumente pripraviti brez predhodnega preverjanja dejstev, pri čemer morajo svoje argumente utemeljiti izključno na podlagi dodeljene vloge, ne glede na osebna prepričanja ali točnost dejstev.

Struktura razprave:

- Faza priprave: Zagovorniki in nasprotniki imajo na voljo od 8 do 15 minut za pripravo svojih argumentov.
- Faza razprave: Dve debatni ekipi izmenično predstavljata po en argument naenkrat, za vsak argument je na voljo 1 minuta.
- Razprava žirije: Porota nato oceni, katera ekipa je podala najbolj prepričljive argumente, in razglasi zmagovalca.

Točkovanje: Žirija razglasi zmagovalno ekipo, ki prejme 3 točke. Mentorji preostalima dvema ekipama (vključno z ekipo žirije) dodelijo 2 ali 1 točko glede na uspešnost: upoštevanje časovnih omejitev, jasnost in struktura argumentov, spretnosti javnega nastopanja in zavzetost. Če čas dopušča, lahko ekipe izmenično opravljajo vloge v več krogih (pri različnih debatnih temah), tako da vsaka ekipa izkusi vlogo žirije, zagovornikov in nasprotnikov.

Cilj: poudariti, kako lahko oblika in slog komuniciranja pomembno vplivata na naše razumevanje teme - tudi če ni dejanske točnosti. Ta dejavnost spodbuja kritično razmišljanje o tem, kako lahko prepričevalne tehnike in retorične strategije oblikujejo mnenje in diskurz, zlasti kadar so dejstva nejasna ali jih ni.

Igra 3: Laboratorij za lažne novice: Ta ustvarjalna dejavnost temelji na ideji, da je najboljši način za prepoznavanje lažnih novic razumeti, kako so ustvarjene. Vsaka ekipa ustvari svojo lažno novico. Cilj je oblikovati novico, ki bo izvirna, zelo viralna in potencialno škodljiva - tako kot je pogosto cilj pravih dezinformacij.

Vsaka ekipa dobi list papirja formata A3 in barvne označevalce. Ekipe imajo 15 minut časa, da izdelajo lažno novico. Predstavijo jo kot maketo prve strani časopisa, ki vključuje:

- Privlačen naslov
- Zelo kratek članek ali novica, ki podpira naslov
- Neobvezno: vizualni elementi, citati, logotipi ali drugi elementi oblikovanja, da bo videti bolj realistično

Ob koncu časa za pripravo vsaka ekipa pošlje dva predstavnika, da predstavita svoje lažne novice, kot da bi bila televizijska voditeljica, ulična prodajalca novic ali novinarska recenzenta. Spodbuja se ustvarjalnost pri podajanju!

Točkovanje: Vsak mentor (vsaj dva ali trije) oceni lažne novice s pomočjo klovnovskih kartic, pri čemer dodeli od 1 do 3 „klovnovske točke“ za vsako od naslednjih meril:

- Izvirnost
- Potencial viralnosti
- Potencialna škoda ali zavajajoč vpliv

Vse klovnovske točke se pretvorijo v običajne točke in se dodajo na tablo.

Cilj: Ta dejavnost udeležencem pomaga razmisliti o mehanizmih, tehnikah in namenih lažnih novic. S tem, ko stopijo v čevlje tistih, ki ustvarjajo dezinformacije, dobijo vpogled v to, kako deluje manipulacija, zakaj so lahko lažne novice tako prepričljive in kdo ima lahko koristi od njihovega širjenja. Dejavnost z aktivnim učenjem in skupinsko ustvarjalnostjo spodbuja empatijo, ozaveščenost in medijsko pismenost.



REFLEKSIJA/RAZPRAVA

Dixit Debrief: Ta zadnja dejavnost je ustvarjalno in refleksivno poročanje, namenjeno merjenju izobraževalnega učinka celotne poti. Z uporabo ilustriranih kartic iz namizne igre Dixit, ki so znane po nadrealističnih, sanjskih ali simboličnih podobah, so udeleženci povabljeni k razmisleku o tem, kaj so odnesli s te izkušnje. Vsak udeleženec izbere eno kartico Dixit, ki se nanaša nanj. Sliko uporabi kot navdih in s skupino ter mentorji deli kratko razmišljanje. Njihovo razmišljanje naj se osredotoči na pozitivne učinke boja proti lažnim novicam in populizmu v družbi ali na negativne posledice ignoriranja teh vprašanj, skupaj z mislimi o tem, kaj so se naučili med dejavnostmi. Ta dejavnost udeležencem omogoča, da na simboličen in osebni način izrazijo spoznanja, čustva in nove perspektive.

Cilj: Spodbujanje osebnega razmisleka in ocena transformativnega učinka dejavnosti. Uporaba metaforičnih podob pomaga udeležencem izraziti zapletene misli in čustva, hkrati pa krepi pomen kritičnega razmišljanja, iskanja resnice in aktivnega državljanstva ob soočanju z dezinformacijami in populizmom. Ta peta igra je zelo uporaben način za povzemanje vtisov udeležencev. Pomembno je zagotoviti enako ravnovesje med učnim in zabavnim vidikom dejavnosti.



IZKUŠNJE, PRIPOROČILA, ZAPISKI IZ PRAKSE

Pri dodeljevanju točk je treba biti pravičen, vendar strog, in biti pozoren na to, kako različne skupine sodelujejo, ter nagraditi najbolj demokratične skupine.



PRILOGE/DELOVNI LISTI, POVEZAVE

Predmeti za tiskanje, potrebni za lažje izvajanje dejavnosti Lov na ponaredke.

Lov na ponaredke
Urejanje predstavitev

CANVA.COM



Lov na ponaredke
Materiali za tiskanje

CANVA.COM



The background features a series of overlapping, semi-transparent silhouettes of human heads in profile, facing right. The silhouettes are rendered in various shades of blue and green, creating a layered effect. The overall composition is abstract and modern.

Hvala.